Dr. Pétery Kristóf PhD

CorelDRAW 9.0

Nyitott rendszerű képzés – Távoktatás –
Oktatási segédlete

LSI Oktatóközpont
A Mikroelektronika Alkalmazásának
Kultúrájáért Alapítvány

Budapest, 1999

Lektorálta: ***Dr. Németh István***
informatikai szakértő

Dr. Hosszú Gábor
a műszaki tudományok kandidátusa,
egyetemi docens

Pétery István

© ***Dr. Pétery Kristóf PhD***

T-361
Ruházipari és Informatikai
Szakközép[illegible]skola
5000 Szolnok, [illegible]ás u.12-14.
Könyvtár

A könyv megrendelhető vagy megvásárolható:
LSI Oktatóközpont
1037 Budapest, Bécsi út 324.
Tel./fax: 250-6013

ISBN 963 577 271 8

Kiadó: **LSI Oktatóközpont**
Felelős vezető: **Dr. Kovács Magda**
Témafelelős: **Flier István**

LIGATURA KFT – ÁFÉSZ NYOMDA, Vác

TARTALOM

ELŐSZÓ 15

ISMERKEDÉS A CORELDRAW! 9.0 PROGRAMMAL 17

A CorelDRAW! 9.0 újdonságai 18
Teljesítmény és sebességnövekedés 18
Új megjelenés 19
Színpaletták kezelése 20
Színstílusok kezelése 20
Új beállítási lehetőségek 22
Megváltozott szövegkezelés 23
Interaktív eszközök 24
Bitképes szerkesztőeszközök, hatások 24
Internet kapcsolat 24
Megújult nyomtatás 26
A program környezete 26
A billentyűzet 29
Az egér 32
A CorelDRAW! 9.0 használata 34
A program telepítése és eltávolítása 34
Telepítési lehetőségek 37
A főbb programrészek 39
Egyénileg beállítható környezetleíró állományok 43
A program eltávolítása 46
A program indítása 46
A szoftverkörnyezet 50
Párbeszédpanelek és parancsok 54
Környezeti beállítások, alapértelmezések 54
Dokkolt ablakok 56
Az eszköztárak megjelenítése 56

A SÚGÓ KEZELÉSE 59

A súgó tartalomjegyzéke 59
A Súgó tárgymutatója 63
Témakörök keresése 65

Fogalmak magyarázata ... 67
CorelDRAW tanácsok ... 68
A CorelDRAW tankönyv ... 68
A helyzetérzékeny súgó ... 69

ALAPSZOLGÁLTATÁSOK ... 73
Új dokumentum létrehozása ... 73
Egyéni címkeformátumok beállítása ... 78
Dokumentumkészítés sablon alapján ... 79
Meglévő dokumentum megnyitása ... 82
A munkaterület megjelenítése ... 85
Megjelenítési üzemmódok, nézetek ... 87
Egyszerű drótváz üzemmód ... 88
Drótváz üzemmód ... 88
Munkaközi megjelenítés ... 88
Színes szerkesztő üzemmód ... 89
Kiemelt minőségű megjelenítés ... 89
Előzetes megtekintés ... 90
A vonalzó és a rács beállítása ... 91
Nagyítások és a rajz mozgatása ... 93
Tulajdonságsávok ... 95
A dokumentum mentése ... 97
A munkaablak bezárása ... 99
A parancsok visszavonása ... 99
Kilépés ... 100

RAJZELEMEK LÉTREHOZÁSA ... 101
Oldalak kezelése ... 101
Objektumok alapértelmezett tulajdonságai ... 103
Igazodások szabályozása ... 104
Rácshoz igazodás ... 105
Vezetővonalhoz igazodás ... 105
Objektumhoz igazodás ... 109
Téglalapok és négyzetek rajzolása ... 110
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása ... 113
Sokszög, csillag, csillagsokszög ... 115
Spirális rajzolása ... 118
Kockás papír készítése ... 119
Egyenesek és görbék rajzolása ... 120
Görbék rajzolása Bézier rajzmódban ... 122

Kihúzótoll, ecset rajzeszköz ... 123
Méretező eszköz ... 128
Kapcsoló vonalak ... 131
Vonalkód készítése ... 131

INTERAKTÍV RAJZESZKÖZÖK ... 135
Interaktív kapcsoló vonal ... 135
Interaktív kitöltő eszköz ... 136
Uniform Fill ... 137
Fountain Fill ... 139
Pattern Fill ... 143
Texture Fill ... 147
Postscript Fill ... 149
Interaktív valósághű kitöltés ... 150
Interaktív áttetsző eszköz ... 152
Interaktív vetett árnyék ... 154
Interaktív áttűnés eszköz ... 156
Interaktív körvonal eszköz ... 158
Interaktív torzítás eszköz ... 160
Interaktív befoglaló eszköz ... 163
Interaktív kihúzás eszköz ... 165

SZÖVEGEK KEZELÉSE ... 169
Szöveg bevitele ... 170
Grafikus szövegek bevitele ... 171
Bekezdésszövegek bevitele ... 171
Szövegfájlok importálása ... 173
Kurzormozgatás ... 174
Szövegszerkesztési beállítások ... 175
A bekezdésszövegek alapjellemzőinek beállítása ... 177
A karakterek alapjellemzőinek beállítása ... 177
A helyesírás-ellenőrzés alapjellemzőinek beállítása ... 179
Az automatikus javítás alapjellemzőinek beállítása ... 180
Szövegírás, javítás ... 182
Szövegkijelölés ... 183
Vágás és áthelyezés ... 185
Ugrás adott helyre ... 185
Szöveg keresése és cseréje ... 186
A szöveg formázása ... 187
Kis-/nagybetű váltása ... 188
Karakterformák ... 188

Karakterformázás billentyűkombinációkkal ... 189
Karakterformázás párbeszédpanelen ... 190
Karakterformázás tulajdonságsávval ... 192
Bekezdésformák ... 194
Bekezdésformázás billentyűkombinációkkal ... 194
Bekezdésformázás párbeszédpanelen ... 195
Tabulátorok beállítása ... 196
Felsorolásjeles bekezdések ... 198
Iniciálé készítése ... 199
Bekezdésformázás tulajdonságsávval ... 200
Bekezdésformázás vonalzóval ... 201
Szöveg görbére illesztése ... 202
Keret és a hasábjellemzők beállítása ... 203
Stílusok kezelése ... 205
Nyelvi szolgáltatások ... 207

SZIMBÓLUMOK KEZELÉSE ... 211
Szimbólumok bevitele ... 211
A szimbólumok átalakítása ... 213
Saját szimbólumok létrehozása ... 214

KIVÁLASZTÁS ÉS CSERE ... 217
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése ... 218
Kijelölés tulajdonságok alapján ... 219
Új keresések ... 220
Elmentett keresések alkalmazása ... 227
A keresés végrehajtása ... 227
Több objektum kijelölése ... 228
Vezetővonalak kijelölése ... 228
Rajzelem-kijelölés és -csere ... 228
Szövegrészek keresése ... 230
Szövegrészek cseréje ... 230

KITÖLTÉS ÉS KÖRVONAL ... 231
Körvonalak szabályozása ... 231
A körvonal vastagsága ... 231
A körvonal színe ... 232
Saját vonaltípusok kialakítása ... 234
Saját nyílhegyek készítése ... 235
Körvonalak objektummá alakítása ... 235
A körvonalak megszüntetése ... 236

Kitöltések szabályozása ... 236
Egyszínű kitöltés ... 237
Színátmenetes kitöltés ... 238
Kitöltés bitképes mozaikmintázattal ... 238
Anyagmintázatú kitöltés ... 239
Kitöltés Postscript mintával ... 241
A kitöltések megszüntetése ... 242
A Color dokkolt ablak kezelése ... 242
Saját kitöltési mintázat készítése ... 243

RAJZELEMEK SZERVEZÉSE ... 247
Rajzelemek törlése ... 247
Másolatok készítése ... 247
Hasonmások kezelése ... 249
Rajzelemek igazítása, elosztása ... 249
Objektumok sorrendje ... 251
Rajzelemek kombinálása ... 252
Rajzelemek csoportosítása ... 253
Objektumok zárolása ... 253
Az objektumkezelő ... 254
Rajzelemek rendezése az objektumkezelőben ... 255
Objektumtulajdonságok másolása ... 256
Rétegek kezelése ... 256
Új réteg létrehozása ... 256
Réteg törlése ... 257
Az aktív réteg ... 257
A rétegek zárolása ... 257
A rétegtulajdonságok beállítása ... 257
Adatbázis-műveletek ... 259
Az adatok objektumhoz kapcsolása ... 261
Az adatok megtekintése, formázása ... 262
Adatok másolása másik objektumra ... 262
Objektumadatok összegzése ... 263
Az objektumadatok kinyomtatása ... 264

RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA ... 265
Rajzelemek mozgatása ... 265
Rajzelemek szerkesztése ... 268
Alapvető rajzelemek módosítása ... 268
Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása ... 268
Bézier görbék módosítása ... 271

Négyszögek módosítása 275
Sokszögek és csillagsokszögek módosítása 276
Ellipszisek, körök és ívek módosítása 278
Spirálisok módosítása 279
Rajzmódosítás a művészi eszközzel 280
Rajzelemek szétvágása 281
Zárt rajzelemek, görbék szétvágása 282
Nyitott rajzelemek, görbék szétvágása 283
Objektumrészek törlése 283
Elforgatás tetszőleges középponttal 284
Tulajdonságlapok 284
Átalakító eszközök 288
Méretezés és nyújtás 289
Forgatás 290
Döntés 293
Tükrözés 294
Objektumok összeforrasztása 296
Objektumok szétszedése 297
Objektumok metszete 298

KÜLÖNLEGES HATÁSOK 299
Objektumok torzítása 299
A torzítás másolása 299
A torzítás törlése 300
Áttűnés objektumok között 300
Az áttűnés széthasítása 302
Átmenet forgatással 302
Szöveg mint forrásobjektum 303
Áttűnés megadott útvonalon 303
Az áttűnés másolása másik objektumpárra 304
Az áttűnés klónozása 305
Az áttűnés törlése 306
Burkológörbék alkalmazása 306
A burkológörbe szerkesztése 307
A burkológörbe kitöltése 309
Objektum mint burkológörbe 310
A burkológörbe másolása 311
A burkológörbe törlése 312
Vetett árnyék 312
A vetett árnyék másolása 312
A vetett árnyék klónozása 312

A vetett árnyék törlése ... 313
Objektumok átlátszósága ... 313
Kihúzás ... 314
A kihúzás típusa ... 316
A kihúzás forgatása ... 317
Fényforrások elhelyezése ... 318
A kihúzás színei ... 318
A kihúzás letörése ... 319
A kihúzás másolása ... 320
A kihúzás klónozása ... 321
A kihúzás törlése ... 321
Kontúr ... 321
A kontúr másolása ... 322
A kontúr klónozása ... 323
A kontúr törlése ... 323
Lencse ... 323
A lencse szerkesztése ... 325
A lencse másolása ... 326
A lencse törlése ... 326
Perspektíva hozzáadása ... 326
A távlat másolása ... 327
A távlat törlése ... 327
PowerClip befoglaló hatás ... 327
A befoglaló hatás másolása ... 328
A befoglaló hatás törlése ... 328

SZÍNEK KEZELÉSE ... 331
Díszítőszínek ... 331
Skálaszínek ... 333
Színmodellek ... 333
HSB modell ... 334
RGB modell ... 336
CMYK modell ... 336
CIE Lab modell ... 337
Paletták kezelése ... 338
Színek választása ... 339
Színek létrehozása ... 340
A paletták testre szabása ... 340
Paletta készítése kijelölésből ... 341
Paletta készítése a dokumentumból ... 342
Színstílusok ... 342

BITKÉP MŰVELETEK 343
Bitképek betöltése 343
Képrészlet betöltése 345
Képbetöltés átméretezéssel 346
Képbetöltés lapolvasóról 347
Képbetöltés digitális kamerából 349
Képbetöltés objektumként 352
Objektumok bitképpé alakítása 354
Bitképek szerkesztése 354
Hatások a bitképeken 358
Szintek kiegyenlítése 359
Helyi kiegyenlítés 360
Színösszetevők módosítása 361
A fényerő, kontraszt és intenzitás beállítása 363
Színkiegyenlítés 363
A gamma eltolás beállítása 364
HSL összetevők beállítása 364
Színcsere 366
Bitkép transzformációk 367
A bitkép átméretezése 367
Bitképek konvertálása 368
Grafikus hatások 368
Térbeli hatások 368
Művészi kézjegyek 370
Javító, elkenő szűrők 374
Színátalakítás 376
Körvonal keresés 378
Kreatív megoldások 379
Torzítások 383
Zajkezelés 385
Élesítés 388

NYOMTATÁS ÉS PUBLIKÁLÁS 391
A nyomtató beállítása 391
Nyomtatási beállítások 395
Elrendezésstílus szerkesztése 399
Az elhelyezés módosítása 401
A nyomtatási stílusok elmentése, törlése 402
PostScript és egyéb beállítások 403
A beállítások kinyomtatása 404
A beállítások automatikus ellenőrzése 406

Színrebontás 406

A **PROGRAM TESTRE SZABÁSA 409**
A munkaterület beállítása 409
A billentyűzet beállítása 411
Menük beállítása 414
Eszköztárak beállítása 415
Alapértelmezés szerinti ikonparancsok 416
File & Layout kategória 416
Edit & Transform kategória 425
View & Display kategória 432
Toolbars kategória 436
Dimension Properties 446
3D Tools 447
Status Bar kategória 452
Fill & Outline kategória 453
Transparency kategória 459
Arrange kategória 461
Effects kategória 464
Bitmaps kategória 472
Text kategória 479
Tools kategória 487
Help kategória 497

A **CorelDRAW billentyűparancsai 499**
Funkcióbillentyűk és azok kombinációi 499
Fájlkezelő billentyűparancsok 500
Szerkesztő billentyűparancsok 500
Látványkezelés billentyűparancsai 501
Oldalkezelés billentyűparancsai 501
Elrendezés billentyűparancsai 502
Objektummozgatás billentyűparancsai 502
Szövegkezelő billentyűparancsok 503
Eszközkezelő billentyűparancsok 504
Párbeszédpanel-kezelő billentyűparancsok 505

A **program menüszerkezete 507**
File (fájl) menü 507
Edit (szerkesztés) menü 508
View (látvány) menü 509

Layout (oldal) menü 510
Arrange (elrendezés) menü 510
Effects (hatások) menü 511
Bitmaps (bitképek) menü 512
Text (szöveg) menü 514
Tools (eszközök) menü 515
Window (ablak) menü 516
Help (súgó) menü 518

A program ikonjai 519
File & Layout 519
Edit & Transform 520
View & Display 522
Toolbars 523
Dimension Propereties 525
Status Bar 527
Fill & Outline 527
Fill 527
Transparency 530
Interactive Fountain Transparency 530
Arrange 531
Effects 531
Text 536
Tools 539
Help 541

Fogalmak és kifejezések magyarázata 543

IRODALOM 559

ELŐSZÓ

A CorelDRAW! a személyi számítógépek között az egyik leginkább elterjedt illusztrációs célú, vektoros rajzolóprogram. Ezt bizonyítják a programról megjelent szakkönyvek is. Könyvünk átfogó ismertetést kíván nyújtani a program 9.0-s változatának csaknem összes lehetőségéről. A minden összetevőt pontosan leíró ismertetés e könyv kereteit jelentősen meghaladta volna, így azokra a menüparancsokra, fogalmakra, amelyekre nem tértünk ki, a program igen jó súgójában kap a tisztelt Olvasó segítséget.

Mivel nyújt többet a CorelDRAW! 9.0-s változata a megelőzőnél? Könnyebben kezelhető, hatékonyabb, kellemesebb kezelői felületet a kezdő és haladó felhasználók számára egyaránt. A kezelői felület egyes elemei már ismertek voltak a program korábbi változatából (menük, legördülő menük). A főmenün kívül, a legördülő menük helyét az áthelyezhető–méretezhető dokkolt ablakok foglalták el. Ezek helytakarékosan, mindig csak a legszükségesebb mértékben és méretben jelennek meg, egymás feletti takarásban csak a lapfül látszik.

A **Normál** és a **Szöveg** eszköztárak esetén egyfajta „kvázi" szabványhoz igazodtak a fejlesztők, így a program kezelése könnyen megtanulható más alkalmazások ismerői számára. A fejlesztők törekedtek a leginkább elterjedt irodai programcsomagokkal való együttműködésre. Az elektronikus postázás, faxok kezelése sokkal könnyebbé vált. Módosítottak a helyesírás-ellenőrzésen, beépítették az automatikus javítást. Ez utóbbi funkció már több, mint két tucat nyelven (köztük magyarul is) elérhető ugyan, de sajnos még nem működik kifogástalanul. A rajzlapok egyszerű kezelése, mozgatása, gördítése is „felhasználó-barátabb" lett, új rajzelemek jelentek meg, amelyeket korábban csak közvetett, kerülő úton lehetett létrehozni, hasonlóképpen teljesen új szolgáltatások is feltűntek.

Az interaktív rajzeszközökkel minden eddiginél gyorsabban, a rajzterületen alakíthatunk ki olyan elemeket és hatásokat, mint az átmenetes kitöltés, átlátszóság vagy a vetett árnyék. Átdolgozták a Súgót. A program közvetlenül kezeli a digitális fényképezőgépeket és a lapolvasókat. Szinte az összes bitképes grafikus hatást elérhetjük, amelyet eddig a programcsomag másik fontos alkalmazásában, a CorelPHOTO-PAINTben használhattunk. A program számos helyen csatlakozik az Internetre, ahonnan értékes tanácsokat, mintákat, beépülő programrészeket tölthetünk le, de a program képes a dokumentumokat webes, HTML formátumban exportálni

is. Jelentősen változott a nyomtatás, amelybe gyors, előzetes hibaellenőrző rutinokat és a beállító párbeszédpanelbe mintaablakot is építettek.

A könyv szerkezete segít a CorelDRAW! titkainak mind mélyebb megismerésében. Az *„Ismerkedés a CorelDRAW! 9.0 programmal"* fejezetben írtuk le a program telepítésével, futtatásával kapcsolatos általános, de a 9.0-s programváltozat újdonságaival összefüggő tudnivalókat is. A következő fejezetek fokozatosan vezetnek be a program használatába. Ezek már feltételeznek bizonyos – a korábbi fejezetekben ismertetett vagy a gyakorlatban megszerzett – ismereteket, ezért a kezdők számára mindenképpen javasoljuk a könyv olvasását az első fejezetnél kezdeni. Minden további fejezet épít a korábbi részekben taglalt részletekre, fogalmakra, melyeket az adott – általában az első előfordulási helyen, illetve a *„Fogalmak és kifejezések magyarázata"* című fejezetben magyarázunk meg. Külön, terjedelmes szakaszt szenteltünk a programban megjelent újdonságoknak, amelyet a gyakorlottabbaknak is ajánlunk áttekinteni.

A könyv végén, a program menüszerkezetén alapuló tárgymutató segíti a felhasználót a tájékozódásban.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! 9.0 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érhette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, javasoljuk a program *Súgó* és *oktató* rendszerének, illetve a gyári kézikönyveknek áttekintését.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a DOS operációs rendszer és a Windows felhasználói környezet alapfokú ismerete.

A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni dokumentumaikat, rajzaikat, amihez ezúton is sok sikert kívánunk.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni, ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre, 1999. szeptember A szerző

ISMERKEDÉS A CORELDRAW! 9.0 PROGRAMMAL

A CorelDRAW! először 1988-ban jelent meg a kanadai piacon és hamarosan a vektoros rajzszerkesztők egyik legelterjedtebb, legkedveltebb változatává küzdötte fel magát az egész világon. A gyors népszerűséghez minden bizonnyal hozzájárult, hogy nem pusztán egyetlen programról, hanem a profi és az amatőr grafikusoknak, ilyen-olyan céllal rajzolgatóknak, illusztrátoroknak egyaránt használható alkalmazáscsomagról beszélhetünk a CorelDRAW! kapcsán. A csomag tagjai a fejlesztés során tovább bővültek. Külön érdekesség, hogy a 6.0-s változatot magyar nyelvre is lefordították. 1999-ben jelent meg a program 9.0-s változata.

E programcsomag részei többek közt olyan fontos programok, mint a vektoros szerkesztő CorelDRAW (amely már digitális kamerát és szkennert is kezel), a bittérképes szerkesztő és szkennerkezelő CorelPHOTO-PAINT, a kitöltőminta készítő CorelTEXTURE, a bittérkép vektorizáló CorelTRACE, a képernyőmentő CorelCAPTURE, a Corel BARCODE WIZARD, azaz vonalkódvarázsló, a betűtípusok kezelésére szolgáló Bitstream Font Navigator, valamint a multimédiás állományok kezelésére szolgáló Canto Cumulus Desktop. Ezeken kívül a program telepítő CD-in hozzájutunk még a CorelScript parancsnyelv szerkesztőjéhez, illetve több száz kész rajzhoz, betűtípushoz és fényképhez. Sajnos a betűtípusok még mindig nem ismerik a nálunk szokásos ékezeteket...

E könyv csak a csapat vezéregyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozik, a többi tagra külön kötetben szándékozunk kitérni. Az első négy fejezetben a CorelDRAW 9.0 rajzszerkesztőnek azokat az alapszolgáltatásait írjuk le, amelyek ismerete feltétlenül szükséges a program működtetéséhez. Itt ismertetjük a rendszer erőforrásigényét, a program telepítését és eltávolítását, a használathoz szükséges parancsok közül az alapvetőket (a megjelenítés, a fájlkezelés és az egyszerű objektumok létrehozásának parancsait), valamint a segítő és oktató rendszer alkalmazását, az on-line Internetes kapcsolatok elérését.

Az ismertetés további részében grafikának nevezzük a rajzszerkesztővel előállított, lemezen tárolt állományt. Ezek az állományok tartalmazhatnak bitképeket[1], grafikus szövegeket és „normál" szöveges bekezdéseket, alakzatokat, alakzatátmeneteket, hatásokat, szimbólumokat, kitöltéseket stb. A grafika formázása a „vég-

[1] Az ismeretlen szavakat, kifejezéseket keressük meg a könyv végén található szószedetben.

termék" megjelenésének alakítását jelenti (lapméretek és irányítottság, hasábok, igazítások, szegélyezés, karakterformák, a szöveg különféle kiemelése, hatások alkalmazása stb.). A programban különösen sok hatást alkalmazhatunk: perspektív kihúzást, átváltozást egyik alakzatból a másikba, kontúrt, azaz körvonal-kiemelést, tollvonás-szimulációt, lencsét, vagyis a kijelölt objektumok részleges nagyítását. Ezeken kívül alkalmazhatjuk szinte az összes, a raszteros CorelPHOTO-PAINT szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

A leírásban a leütendő billentyűket keretezve jelöljük, például: Enter. Az egyszerre leütendő billentyűket (azaz a billentyűkombinációkat) a következőképpen jelöljük, például: Ctrl+B, míg az egymás után lenyomandó billentyűsorozatot: például **Alt,V,O**. A funkcióbillentyűket F1..F12-vel jelöljük. Az egyes menük parancsaira menü/parancsnévvel hivatkozunk, például: **File/New**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **File/Acquire Image ▸**. A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a párbeszédpaneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel**.

A CorelDRAW! 9.0 újdonságai

A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. Aki most ismerkedik a CorelDRAW programmal, az nyugodtan ugorja át ezt a részt és csak a program alaposabb megismerését követően térjen ide vissza. Az új funkciók egy része a CorelXara programból származik, mások kimondottan új fejlesztések, de vannak olyanok is, amelyek szövegszerkesztő programokból ismertek (például helyesírás-ellenőrzés, nyelvtani tanácsadás, szinonimaszótár, automatikus javítás). Az új fejlesztések egy része a CorelPHOTO-PAINT programból származik, amelynek legnagyobb vetélytársa a Photoshop. A teljes Corel 9 programcsomag ugyanakkor csak harmadába kerül a Photoshop 5.01 árának.

Teljesítmény és sebességnövekedés

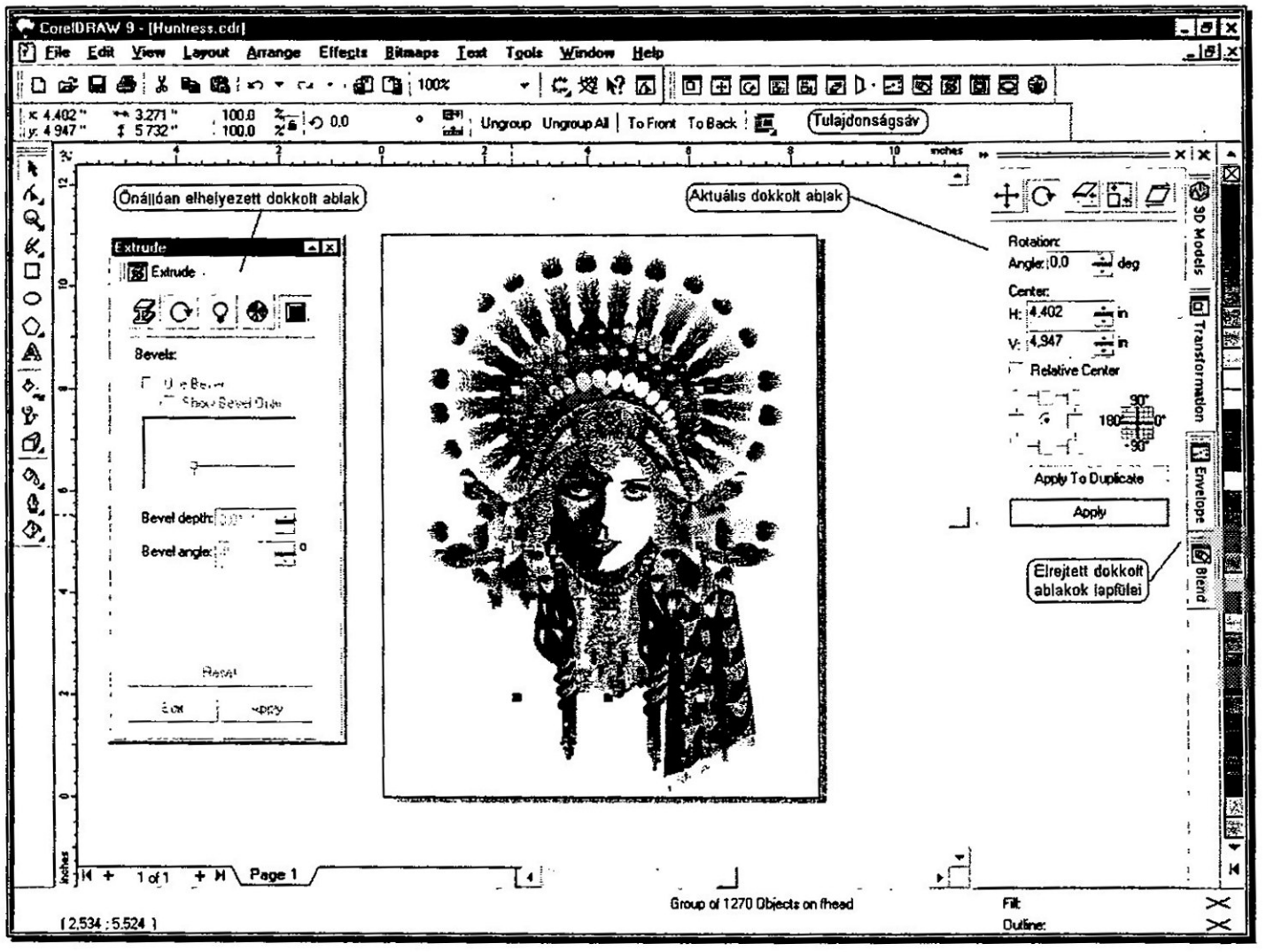
A program fejlesztői – eltérően a korábbi változatoktól – az új változat többletszolgáltatásainak beépítését nem a teljesítmény, a sebesség rovására végezték. A sebességre történő optimalizálás révén a fájlkezelésekkel járó és újrarajzoló műveletek során mintegy 30 %-os (mérhető) sebességnövekedést értek el. A program ergonomikus kialakítása (interaktív kurzor és rajzeszközök, tulajdonságsávok), valamint a többféle megjelenítési pontosság, automatikus javítás kézenfekvőbb, gyorsabb dokumentum-előállítást tesz lehetővé. A teljesítmény- és sebességnövekedéshez tartozik a közös munkacsoportok kialakítása, az Adobe *.pdf* formátumá-

ba exportálás, a csatoláskezelő (Link Manager) dokkolt ablak, a digitális kamerák közvetlen kezelése, a Microsoft Visual Basic for Applications fejlesztőkörnyezet beépítése vagy a nagyobb kezelhető képméret, amely akár több négyzetméteres is lehet.

Új megjelenés

A korábbi, nehézkesebben kezelhető redőnymenük helyett bevezették a dokkolt ablakokat. Ezek tetszőlegesen átméretezhetők, áthelyezhetők, ha már nincs rájuk szükség, bezárhatók. Ha több ilyen ablakot nyitunk meg, akkor az egyes ablakok – helytakarékos módon – félre húzódnak és csak a lapfülek látszanak. A lapfülre kattintva tehetünk egy háttérbe húzódott ablakot aktuális ablakká (lásd az 1-1. ábrát). A dokkolt ablakoknak megfelelő megjelenést adhatunk a színpalettáknak is.

Minden művelethez a kijelölt objektumtól függő tulajdonságsávokat alakítottak ki, amelyek az objektum kiválasztásával automatikusan megjelennek.



1-1. ábra

Színpaletták kezelése

Az új programváltozatban a színpaletták száma megnőtt, öt új PANTONE paletta került a programba. A CorelDRAW 9.0-ban 19-féle díszítőszín palettáról válogathatunk (lásd a 13-1. ábrát). Újdonság, hogy a paletták egymás mellett is megjeleníthetők. A direkt színeket tartalmazó palettákat a **Windows** menü **Color Palettes** ▸ almenüjéből, vagy a színbeállító párbeszédpanelen keresztül töltjük be (lásd a 13-7. ábrát). A paletták alapértelmezés szerint automatikusan a munkaterület jobb oldalán, egyetlen oszlopban jelennek meg. Az így megjelenített paletta is önálló ablakként új helyre húzható, illetve többoszlopossá alakítható. A paletták a végeiken látható ▲▼ ikonokkal gördíthetők. Átmenetileg több oszlopot is képezhetünk a palettaszínekből az aljukon látható ⏮ ikonokra kattintva. Hosszabb színlisták esetén ekkor vízszintes gördítősáv is megjelenik.

A direkt palettaszíneket egyszerűen alkalmazzuk. Ha nincs kijelölve rajzelem, akkor az alapértelmezett tulajdonságokat adjuk meg, egyébként a kijelölt rajzelem jellemzőit: bal egérgombbal a direkt színre kattintva állítjuk be a kitöltőszínt, jobb egérgombbal kattintva a körvonalszínt határozzuk meg.

Színstílusok kezelése

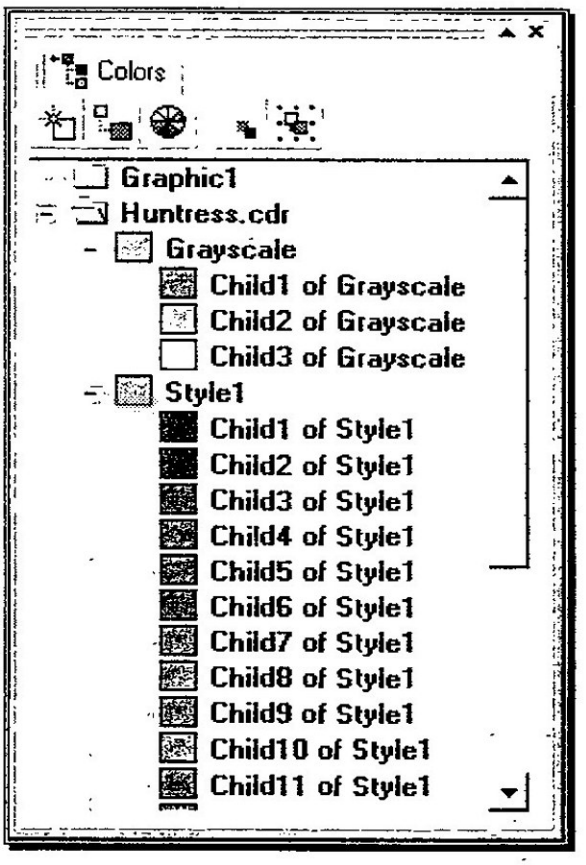
A Xara programból vették át a fejlesztők a színstílusok rendszerét. Az alapszínekhez leszármaztatott árnyalatokat kapcsolhatunk, amelyek az alapszín módosulásával szintén megváltoznak.

A színstílust kezelő dokkolt ablakot a **Tools** menü **Color Styles** parancsával jelenítjük meg. Az ide felvett színeket úgy alkalmazzuk, hogy az egérrel megfogott színkockát ráhúzzuk a színezendő rajzelemre. Egyszerűbb a kitöltőszín választása a bal egérgombos kattintással, a körvonalszín választása a jobb egérgombos kattintással.

A párbeszédpanelen alkalmazható ikonok:

Új színstílust hoz létre. A stílus a jobb egérgombbal rákattintva megjelenített helyi menü **Rename** parancsával átnevezhető, **Delete** parancsával vagy a Del billentyűvel törölhető.

Új leszármaztatott stílust hoz létre. Ha a



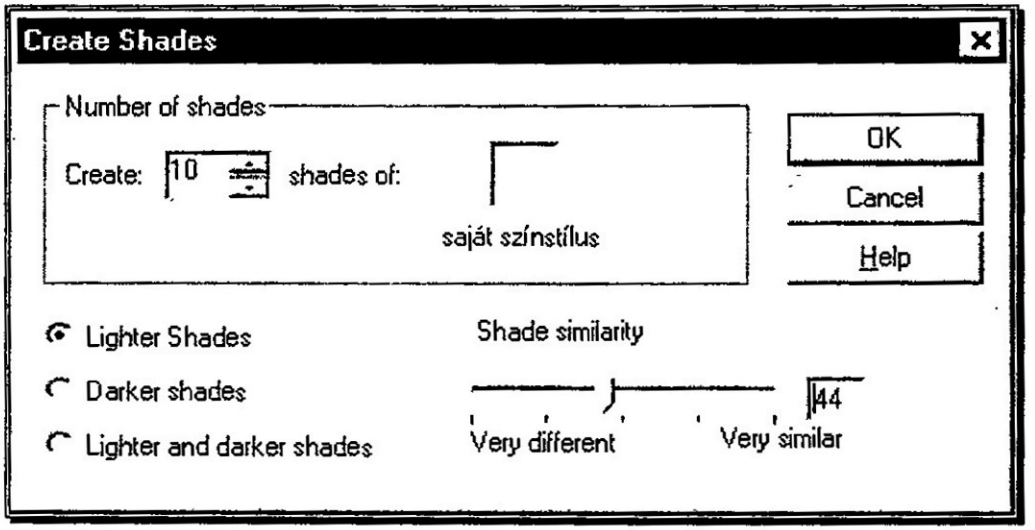
1-2. ábra

rajzon a stílussal és a leszármaztatott stílusokkal színezünk, akkor elegendő a színstílus „ős"- elemét módosítanunk ahhoz, hogy az összes leszármaztatott stílus és az azokkal színezett rajzelemek színe megváltozzon.

A kiválasztott színstílus szerkesztését teszi lehetővé.

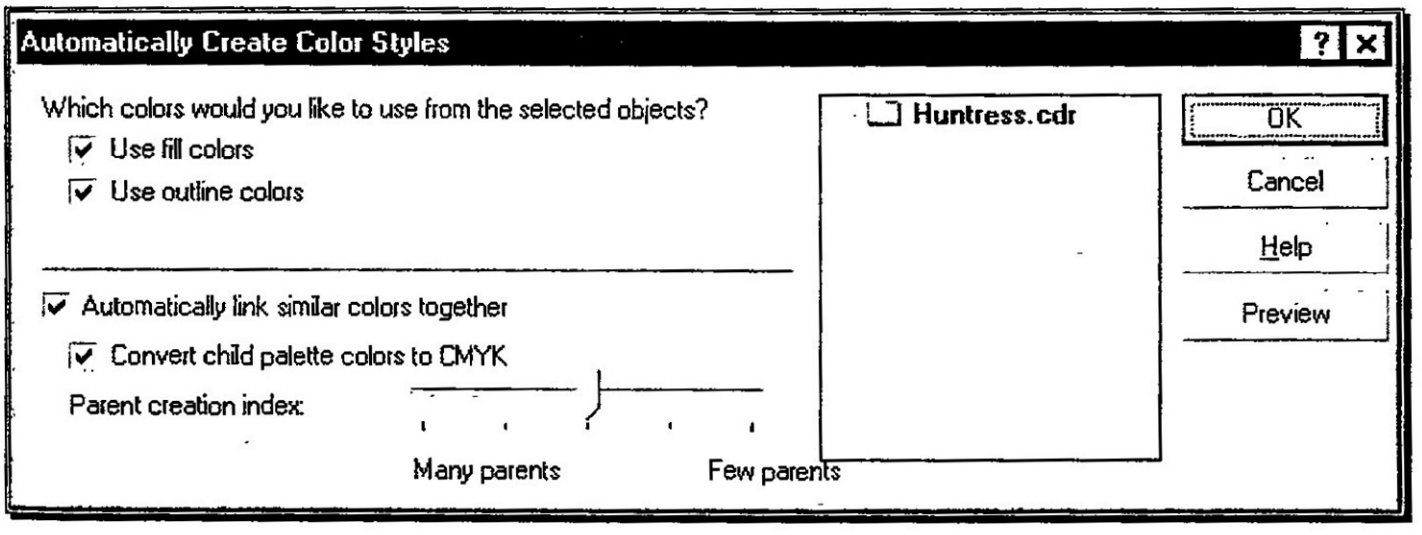
Egyszerre hoz létre több leszármaztatott árnyalatot. Előzetesen ki kell jelölnünk a színstílust, amelyből leszármaztatjuk az árnyalatokat. A **Create** mezőben adjuk meg a leszármaztatott színek számát.

A **Lighter Shades** rádiógomb a kiválasztottnál világosabb, a **Darker shades** sötétebb, a **Lighter and darker shades** rádiógomb világosabb és sötétebb árnyalatokat is létrehoz. Az árnyalatok közötti különbségeket a csúszkával állítjuk be (nagyon különböző és nagyon hasonló végértékek között – lásd az 1-3. ábrát).



1-3. ábra

A kijelölt rajzelem színéből automatikusan hoz létre színstílust (lásd az 1-4. ábrát). A csúszkával megadhatjuk, hogy sok, vagy csak néhány leszármaztatott árnyalatot hozzon létre.

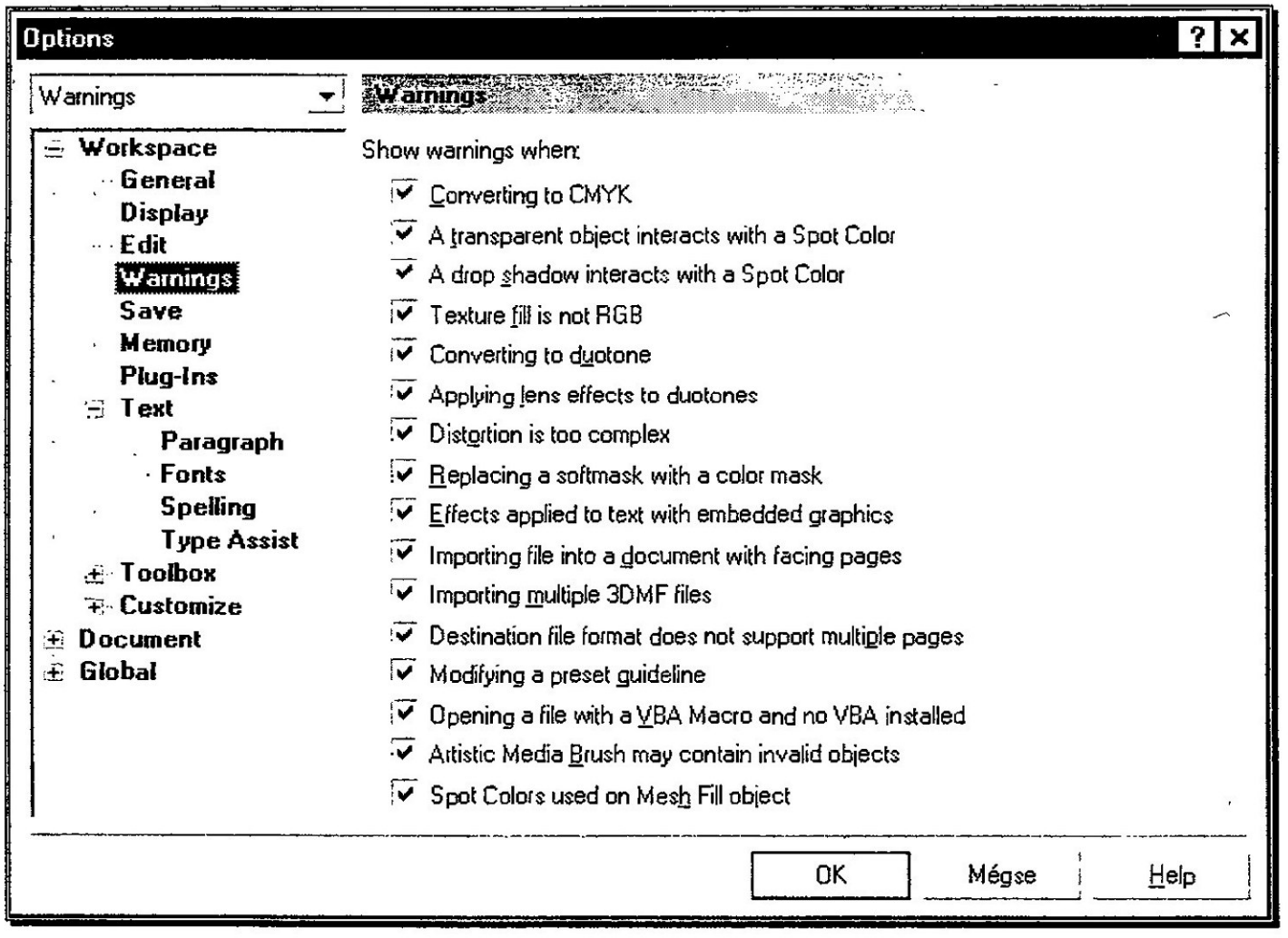


1-4. ábra

A **Convert child palette colors to CMYK** jelölőnégyzet bekapcsolásával a létrejövő leszármaztatott paletták előállíthatók lesznek a színes nyomtatásnál használt cián, magenta (bíbor), sárga és fekete színekből.

Új beállítási lehetőségek

A program 6.0-s változatában még csak három párbeszédpanel-lapon adhattuk meg a működési paramétereket. A 7.0-s verzióban ez a szám 8-ra nőtt. A 9.0-s változatban a párbeszédpanelek nagyszámú növekedése miatt azokat hierarchikus fa struktúrában jeleníthetők meg (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A CorelDRAW 9.0-ban a **Tools** menü **Options** vagy **Customize** parancsával, a Ctrl+J billentyűkombinációval, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** vagy **Toolbars** parancsával állítjuk be a CorelDRAW megjelenését, a gyorsbillentyűkombinációkat, a menük és az eszköztárak tartalmát, az elérhető dokkolt ablakokat és redőnymenüket, a színpaletta kezelésének parancsait stb. Ugyanezek a parancsok – rögtön a megfelelő párbeszédpanel-lap betöltésével – indíthatók az

Options, Edit Options, Display Options, General Options, Text Options, Font Options, Spelling Options, Type Assist Options, Bitmap Memory Options ikonokkal is. Ezekkel a parancsokkal az **Options** párbeszédpanel hierarchikus lapszerkezetének egy-egy ágát jelenítjük meg, ahonnan a struktúrában feljebb lépve a többi ágat is bejárhatjuk. Az ágakat a párbeszédpanel bal oldalán látható [+] ikonokra kattintva nyithatjuk ki és a [−] ikonokra kattintva zárhatjuk be (lásd az 1-5. ábrát).

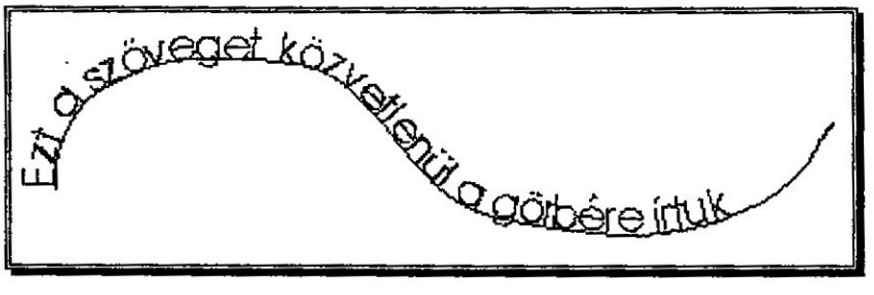
A párbeszédpanel-lapok segítségével végezhető beállításokat a *„Környezeti beállítások, alapértelmezések"* című fejezetben részletezzük.

Megváltozott szövegkezelés

A CorelDRAW 7.0-tól kezdődően a korábbiaktól eltérő módon adhatunk meg szövegeket a **Szöveg** eszközzel. Egyetlen kattintással a grafikus szöveg kezdetének helyét jelöljük ki, a bekezdésszöveg helyét egérrel rajzolt kerettel adjuk meg. Grafikus szöveg létrehozására korábban az , a bekezdésszövegek létrehozására az ikon szolgált.

Szövegszerkesztés során a fejlett szövegszerkesztő programok szolgáltatásait is igénybe vehetjük. Ehhez felhasználhatjuk a szövegkivonat-készítést, exportálást. Beépítették az automatikus elválasztó, helyesírás-ellenőrző, szinonimaszótár és automatikus javítás funkciókat. A CorelDRAW 7.0-ban jelentősen módosult a szövegek kezelése. A 9.0-s változat újdonsága, hogy a helyesírás-ellenőrzés már 24 nyelven, köztük magyarul is elérhető (viszont hibás – lásd a *„Nyelvi szolgáltatások"* című részt).

Ha a bekezdésszövegek szerkesztése során az Alt billentyű nyomva tartása mellett módosítjuk a szövegkeret méretét, akkor a keretbe írt szöveg karaktereinek mérete is arányosan változik. Egy görbe megrajzolása után közvetlenül ráírhatjuk, igazíthatjuk a szöveget.



1-6. ábra

Interaktív eszközök

A CorelDRAW 9.0-s változatában a redőnymenük, roll-up ablakok helyett megjelentek a dokkolt ablakok. A korábban ritka interaktív rajzeszközök viszont szaporodásnak indultak, újabban néhány korábbi menüparancsot is így érhetünk el.

Az interaktív rajzeszközök (körvonal, kitöltés, vetett árnyék, valósághű kitöltés, kapcsoló vonal) közös jellemzője, hogy az eszköz megfelelő beállítását részben vagy egészben közvetlenül a rajzon – általában egérrel mozgatva a megfelelő vezérlőelemeket – végezzük. Az így nem beállítható paramétereket a rajzeszköz kiválasztásakor megjelenő tulajdonságsávok segítségével adhatjuk meg. E tulajdonságsávok ezért mindig az alkalmazott rajzeszköznek megfelelő tartalommal rendelkeznek. Például az interaktív kitöltéshez a kitöltő mintázatot a tulajdonságsáv listáin állítjuk be. Egyes tulajdonságsávokon olyan eszközöket, ikonokat is találunk, amelyekkel párbeszédpanel megjelenítését végezhetjük a paraméterek meghatározásához.

Az interaktív rajzeszközök használata során – ha ezt a testre szabásnál ismertetett módon beállítjuk – a kurzor formája megfelel a végrehajtott parancsnak. A szerkesztés jelentős gyorsítását eredményezi a következőkben részletesen bemutatott néhány új eszköz, amelyek tulajdonságainak beállítására használhatjuk a tulajdonságsávot is. Szintén könnyebbé vált a tulajdonságsávokkal a „hagyományos" objektumok jellemzőinek (például a görbék simításának, objektumok pontos helyének, méretének) meghatározása is. A tulajdonságsávok elemeit később egyenként tárgyaljuk.

Bitképes szerkesztőeszközök, hatások

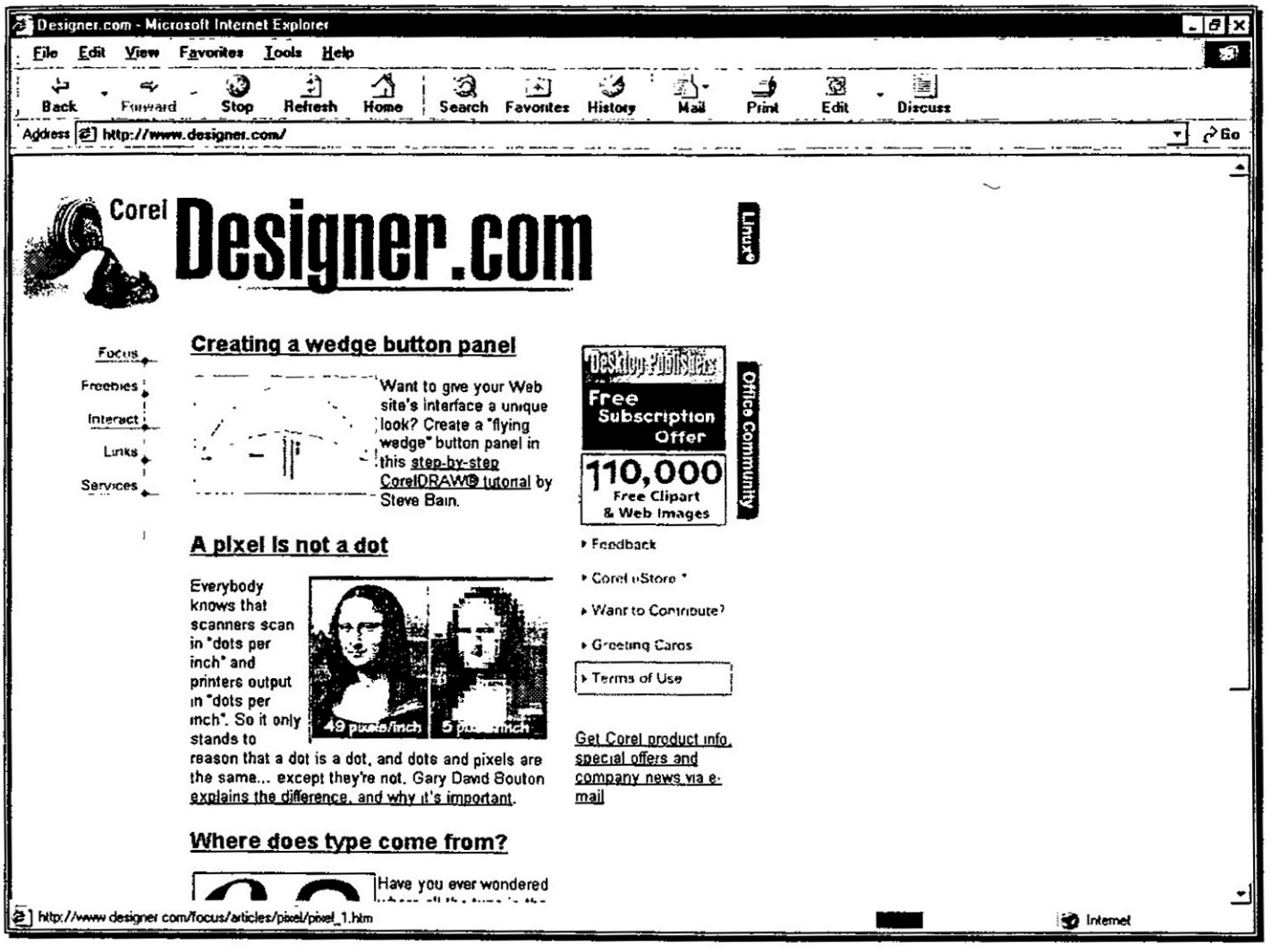
A CorelDRAW 7.0-ban **Bitmaps** néven új menü jelent meg, amelyből a rasztergrafikus rajzparancsok kiadhatók. A CorelPHOTO-PAINT legfontosabb parancsai most már innen is kiadhatók. Az új változatban ezek száma is szaporodott, a bitképes hatások gyarapodtak. Ezeket a parancsokat a *„Bitkép műveletek"* című fejezetben ismertetjük.

Internet kapcsolat

Az Internet kisebb helyi számítógépes hálózatok világméretű hálózata, amelyhez több millió üzleti, oktatási, kormányhivatali és magánszámítógép csatlakozik. Az Internet egy elektronikus városhoz hasonlítható, amelyben virtuális könyvtárak, bevásárlóutcák, irodák, múzeumok, kávézók stb. vannak. A programban lehetőséget biztosítottak arra, hogy objektumokhoz kereszthivatkozással (az Internet nyel-

vén hiperhivatkozással) más dokumentumokat kapcsoljunk akár saját számítógépünkön, akár a hálózati meghajtókon, akár az Interneten. A **File** menü **Publish To Internet** parancsával az Interneten (*.htm, .jpg* vagy *.gif* formátumban) közzétehetjük a CorelDRAW 9.0-val létrehozott dokumentumunkat.

Amennyiben van Internet kapcsolatunk, úgy a világhálón keresztül is elérhetünk számos, a CorelDRAW-val kapcsolatos szolgáltatást. Letölthetünk újabb eszközöket, amelyek a **Bitmaps** menü **Plug-Ins** ▸ almenüjébe épülnek be. Az **Effects** menü **Tools Online** parancsával csatlakozunk a Webre, a www.designer.com címre, ahonnan sok hasznos információt és eszközt, nyomtató meghajtót, programjavító („patch"-eket) szerezhetünk be.

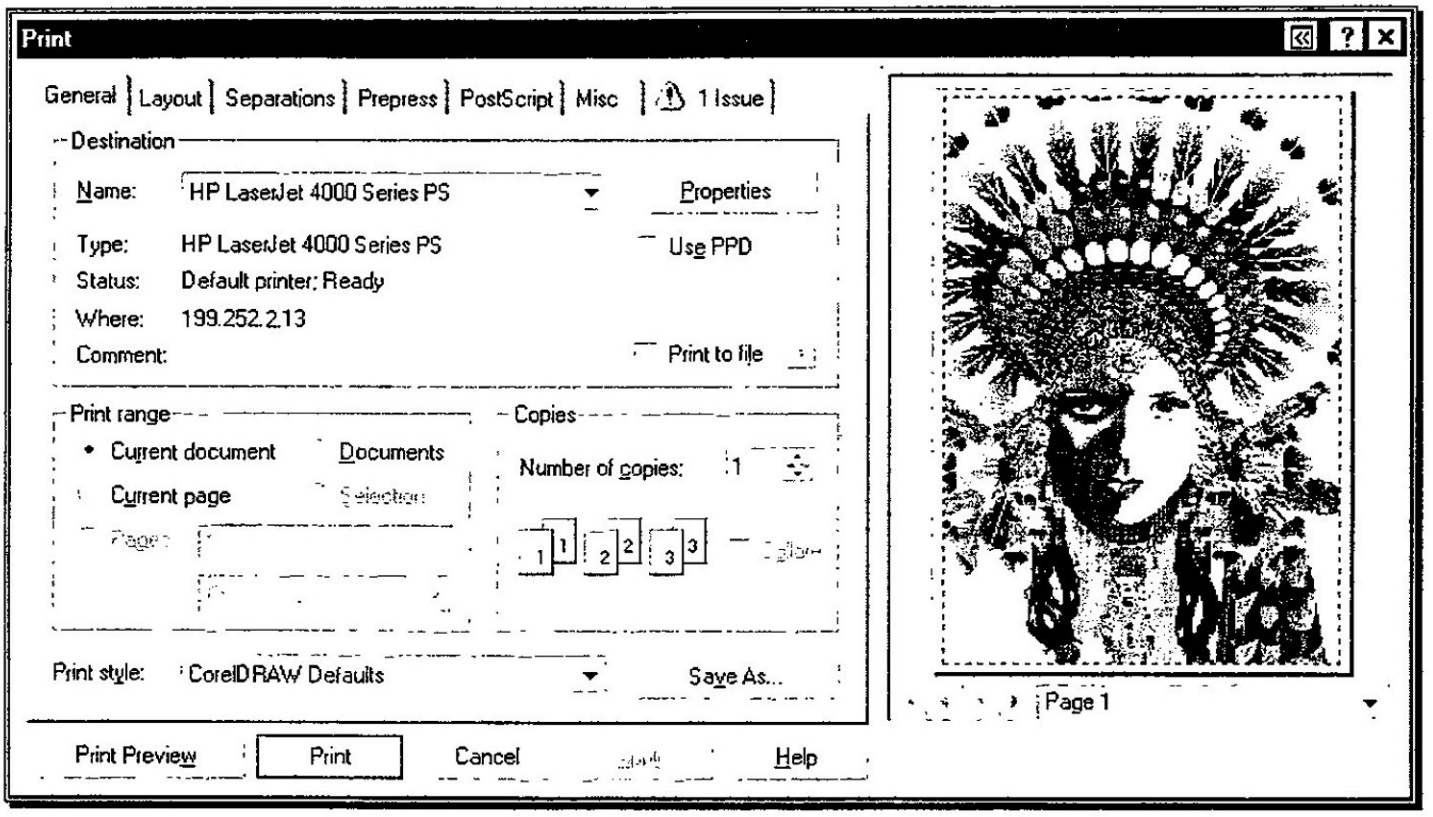


1-7. ábra

A **Help** menü **Corel on the Web** almenüjének parancsaival – elérhetjük a Corel cég honlapját (www.corel.com), ahonnan beszerezhetjük az aktuális információkat. Erre a honlapra juthatunk a program telepítésekor a Windows munkalapra került ikonra kattintva is (lásd a 2-15. ábrát). Ezen a honlapon természetesen nemcsak a CorelDRAW-val kapcsolatos, hanem a Corel cég egyéb termékeit bemutató oldalakat is olvashatjuk.

Megújult nyomtatás

Jelentősen módosult a **File** menü **Print** parancsával vagy az ikonnal, illetve a Ctrl+P billentyűkombinációval megjelenített **Print** párbeszédpanel (lásd az 1-8. ábrát). A korábbi **Properties** nyomógombbal megjeleníthető párbeszédpanelek helyett itt új párbeszédpanel-lapok jelentek meg, amelyen elvégezhetjük a nyomtatás beállításait. Teljesen új a párbeszédpanelen megjelenő „mini" nyomtatási kép.



1-8. ábra

Nagyon hasznos újdonság a **Preflight** párbeszédpanel-lapon megjelenő szolgáltatás: a program automatikusan ellenőrzi a beállított paramétereket, illetve a dokumentum elhelyezését az oldalon. Az ellenőrzés eredménye az **Issue** párbeszédpanel-lapon jelenik meg.

A program környezete

Programkörnyezeten mindazon eszközök összességét értjük, amelyek lehetővé teszik egy program használatát. Ezek alapvetően két részre oszthatók: a hardverre (mint a futtató gép és a perifériák együttese) és a szoftverre. E két csoport egyes részei már nem is választhatók szét. Mindenesetre a „vasat", azaz a számítógépet, a szoftver, vagyis a programok üzemeltetik, vezérlik és szabá-

lyozzák működését. Ebben a fejezetben a hardverkörnyezetet ismertetjük, a szoftverkörnyezetre és a kezelői felületre később, a program telepítésének leírása után térünk ki. Akkor ugyanis a leírtakat már ennyi ismeret birtokában is követhetjük a számítógép képernyőjén, a program futtatása közben.

A számítógép típusát, összetételét alapvetően az operációs rendszer igénye szabja meg. A CorelDRAW rajzprogram 9.0 változata IBM és azzal kompatíbilis számítógépeken használható, a Pentium típusú AT gépektől kezdve a Pentium Pro processzoros gépekig. Az alábbiakban ismertetjük a CorelDRAW működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

Mindenképpen ajánlatos azonban a megfelelő méretű, legalább 32 Mbyte memória (RAM) és VGA felbontásra alkalmas képernyő. A program rengeteg szolgáltatása meglehetősen nagy háttértár (legalább 100 Mbyte) -igénnyel is jelentkezik.

A minimális (a fejlesztők szerint éppen elégséges) számítógép-összetétel:

133 MHz-es Pentium processzor;
32 MB RAM;
1.2 vagy 1.44 MB kapacitású floppy;
2-szeres sebességű CD-ROM-meghajtó a telepítéshez,
100 MB winchester;
VGA mono monitor és vezérlőkártya;
Egér vagy más grafikus pozicionáló eszköz (lehet nyomásérzékeny digitalizáló tábla is!);
Bármilyen, a *Windows* által támogatott hálózati kártya, ha a hálózatot is szeretnénk használni;
Windows 95, Windows 98 vagy *Windows NT 4.0* operációs rendszer.
Megjegyezzük, hogy ezen a konfiguráción (a lassú processzor és a kevés memória miatt) a program rendkívül lassan működik. Mindenképpen erősebb eszközök beszerzését javasoljuk (lásd alább).

A célszerűen megfelelő számítógép-összetétel:

Pentium processzor II (a programokat erre optimalizálták);
64 MB RAM;
1.2 vagy 1.44 MB kapacitású floppy;
Minimum 1 GB winchester;
CD-ROM-olvasó;
1024x768 képpontos felbontásra alkalmas SVGA színes monitor és vezérlőkártya;
Microsoft egér vagy azzal kompatíbilis grafikus mutatóeszköz;
Lapolvasó és digitális kamera;
Nyomtató a végeredmény megjelenítésére;

Bármilyen, a *Windows* által támogatott gyorsabb hálózati kártya, ha a hálózatot is használnánk;
Windows 95, Windows 98 vagy *Windows NT 4.0* operációs rendszer.

A CorelDRAW 9.0 programcsomagot az alábbi számítógépen teszteltük, a leírás ennek alapján készült:

Pentium-Pro 200 processzor,
128 MB RAM,
1.44 MB kapacitású floppy,
3,2 GB SCSI Ultra winchester,
SVGA színes monitor, PCI sínes vezérlőkártya 4 MB RAM-mal,
10-szeres sebességű SCSI CD ROM,
HP LaserJet 4Mplus, illetve HP LaserJet 4000 nyomtató,
HP ScanJet szkenner,
Olympus 1400 XL digitális fényképezőgép,
Microsoft egér,
Windows NT 4.0 Workstation operációs rendszer angol nyelvű változata (a leírásban minden szükséges helyen utalunk a parancsok magyar nyelvű megfelelőire).

A program telepítéséhez szükséges szabad terület a merevlemezen:

- A *Windows 95* legalább 10 Mbyte, a teljes telepítéshez 35 MB, ezen kívül swap terület (legalább 25 Mbyte), vagy
- A *Windows NT 4.0 Workstation* operációs rendszer helyigénye a merevlemezen 110 MB.
- A *CorelDRAW 9.0* minimális helyigénye 96 MB, a szokásos telepítés helyigénye 181 MB, a teljes – minden szolgáltatást és sablont tartalmazó – telepítéshez 323 MB szükséges (ehhez jön még a telepített karakterkészletek mérete). A programhoz 1510 karakterkészletet adnak, de a Windows alatt ebből legfeljebb 500-at használhatunk egyidejűleg...

Itt már nem választhatjuk a program CD-ről történő futtatását.

Saját gépünk összetételét legegyszerűbben a Norton SD, illetve más hasonló, felderítő programmal állapíthatjuk meg, de alkalmazhatjuk a Microsoft Office programok súgó menüjének **Microsoft ... névjegye (About...)** parancsát is. A parancs hatására megjelenő párbeszédpanel **Rendszeradatok** nyomógombja bemutatja gépünk legfontosabb paramétereit.

Az elkészített grafikákat végső soron ki akarjuk nyomtatni, így a CorelDRAW konfigurációjából nem hiányozhat a nyomtató sem. A nyomtatás minősége szempontjából a tintasugaras nyomtató a lézeressel csaknem egyenértékű, sőt egyes esetekben az olcsóbb lézernyomtatókét felül is múlják, azonban az előbbiek stabilitása és sebessége nem felel meg a professzionális alkalmazás igényének. Ha szí-

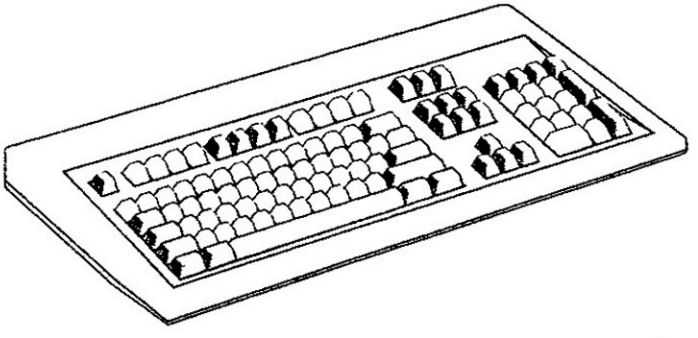
nesben akarunk nyomtatni (ami egy rajzprogram esetében nem szokatlan igény), akkor azonban – egyelőre legalábbis – nem látszik jobb (olcsóbb) megoldás a tintasugaras nyomtatóknál. Ezek között olcsón (100 e Ft alatt) már 1440 dpi felbontású nyomtatókhoz is juthatunk.

Az igen elterjedt mátrixnyomtatók általában akkor alkalmazandók, ha az ütéses elven működő nyomtatás előnyét ki tudjuk használni. Ez mindmáig az átütő leporellópapírt használó többpéldányos nyomtatás területe. A leporellópapírokat erre a célra gyártják előrenyomtatott űrlapként is (például számla vagy egyéb bizonylat). A mátrixnyomtatók egyéb előnyökkel is rendelkeznek, mint az olcsóság, az alacsony fajlagos nyomtatási költség, megbízhatóság, némely típusnál a megerőltető hálózati igénybevételre alkalmasság. Ezzel szemben általában zajosak és nyomtatásuk eredményének minősége sem felel meg minden célra. A CorelDRAW rajzok közül talán a címkéket érdemes ezeken a nyomtatókon kinyomtatni, ugyanis vannak olyan etikettcímkék, amelyeket sokszor leporelló papírhordozón forgalmaznak.

A nyomtató többletköltségét csökkenteni tudjuk, ha irodánkban több szövegszerkesztő és egyéb nyomtatót használó rendszer működik, ugyanis célszerű, ha egy nyomtató több számítógépet szolgál ki. A professzionális konfigurációhoz nagyobb papírméretek kezelésére alkalmas tintasugaras vagy szilárdtintás nyomtató, esetleg nyomdai levilágító berendezés, lézernyomtató szükséges, ez azonban jelenleg még drága eszköz (a megfelelő minőségű és teljes oldalra kiterjedő grafikák nyomtatásához ezek memóriáját is bővíteni kell).

A professzionális grafikus munkahelyek elengedhetetlen tartozéka a lapolvasó (szkenner), sőt újabban a digitális fényképezőgép is, amelynek kezelését beépítették a CorelDRAW programcsomagba. A csomag része a CorelTRACE alkalmazás, amellyel karakterfelismerést és rajzdigitalizálást is végezhetünk.

A billentyűzet



Az írógéphez hasonlatos billentyűzetrész a szöveg begépelésére, adatok bevitelére szolgál. A többi billentyűt a parancsok kiadására, illetve a kurzor (fénymutató, beszúrási pont) mozgatására használjuk. A parancsok kiadására két módszert alkalmazhatunk: a menüsorból vagy a billentyűzettel, vagy az egérkurzorral kiválasztva (rámutatva), majd az Enter gomb, illetve az egér bal gombjának lenyomásával kezdeményezzük a parancs végrehajtását – ezt nevezzük kattintásnak.

Csak a billentyűzetet alkalmazva a képernyő második sorában álló menüsorba az Alt billentyűt lenyomva jutunk. Ezt követően a menüsor kiemelt (aláhúzott)

karaktereinek egyikét lenyomva, vagy a kijelölőmezőt[2] a ↑, vagy ↓ kurzormozgató billentyűkkel[3] mozgatva egy újabb menüt gördíthetünk le, ahonnan a megfelelő parancs kiválasztása az eddig leírtakhoz hasonló módon történhet. A főmenü kiválasztásához a ←, → billentyűket, az almenük legördítéséhez és a menütételek kiválasztásához a ↑, → billentyűket használjuk. A kijelölt parancs végrehajtását az Enter gomb lenyomásával indítjuk. Ha a legördült menüben valamely parancs nincs kiemelve (halvány színnel jelenik meg), akkor az az adott helyzetben nem alkalmazható (értelmetlen lenne például a vágás a rajzon, amíg nincs kijelölve a kivágandó rajzelem). Ha nem akarjuk a kiválasztott parancsot indítani, akkor az Esc billentyűt kell lenyomni. Ezzel visszatérünk a dokumentum szerkesztéséhez.
A legördülő menü[4] parancsai mellett egyes helyeken billentyűzetkódok figyelhetők meg (gyorsbillentyűk). Rajzolás, szövegszerkesztés közben ezeket a gombokat (billentyűkombinációkat) lenyomva az adott parancs azonnal végrehajtódik.

Néha előfordul, hogy egyes műveletek elvégzése könnyebb lesz egyetlen billentyűkombináció (több billentyű egyszerre történő) leütésével, mintha az egeret használnánk. Néhány parancsot az egér és a billentyűzet együttes használatával tudunk kiadni. A billentyűkombinációkat a felsorolt billentyűk együttes megnyomásával vihetjük be. Például a Ctrl és az F billentyű együttes megnyomásakor a program megnyitja a vonalra illesztés redőnymenüt. Az ilyen, együttes billentyűlenyomásokat, azaz billentyűkombinációkat a továbbiakban együttes keretben jelöljük, például: Ctrl+F.

A szöveg bevitele csak a billentyűzet segítségével oldható meg. A betűk bevitelére szolgál a billentyűzet központi része, az úgynevezett **írógép-billentyűzet**. E billentyűzetrész színe általában világosabb. A magyar írógéphez szokott felhasználóknak ügyelni kell arra, hogy az angol klaviatúrán nemcsak az ékezetes betűk vannak más helyen, hanem az Y és a Z betű is fel van cserélve. A kezdőknek, illetve írógéphez szokott felhasználóknak nehéz megszokni esetleg azt is, hogy a számítógépen nem szabad l (l) betűt írni az 1-es szám helyett, sem pedig O betűt (o) a 0 (nulla) helyett.
A különböző nemzeti jellegzetességeket tartalmazó írásjelekhez speciális billentyűzet-beállítás tartozik. A **Start** menü **Beállítások/** (vagy **Sajátgép/**) **Vezérlőpult/ Billentyűzet** programmal állíthatjuk be az elsődleges (például a magyar) és a má-

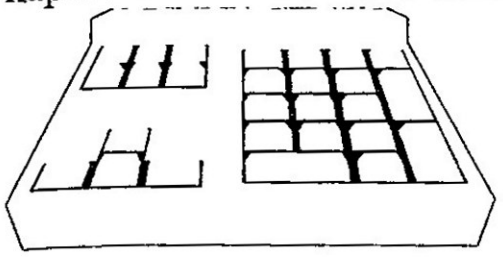
---

[2] *kijelölőmező*: a kurzormozgató billentyűkkel mozgatható inverz sáv, amellyel listákban, menükben megjelöljük azt a tételt, melyet az Enter billentyű lenyomásával választunk ki.

[3] *kurzormozgató billentyű*: szűkebb értelemben a billentyűzet ←, ↑, →, ↓ billentyűi, ezekkel a kurzort mozgatjuk a listák, menük pontjai között, illetve a hosszabb szövegekben. Tágabban értelmezve idetartoznak a Home, End, PgUp, PgDn billentyűk és azok a Ctrl billentyűvel együtt lenyomott kombinációi (lásd később).

[4] *legördülő menü*: olyan, a parancsok listáját tartalmazó menü, amely a menü nevére kattintás vagy kurzormozgató billentyűs kiválasztás után gördül le, azaz megjeleníti a menü többi részét.

sodlagos (például az amerikai) billentyűzet-elrendezést, valamint a köztük az átkapcsolást lehetővé tevő billentyűkombinációt.



Az írógép-billentyűzeten is bevihetünk számokat. Erre a célra azonban (különösen, ha sok számot kell bevinnünk) célszerűbb a billentyűzet jobb oldalán található, számológép-kiosztású billentyűcsoportot, a **numerikus billentyűk**et használni. Ha a Num Lock rögzülő váltóbillentyű nincs benyomva, akkor a numerikus billentyűzet a kurzor mozgatására használható, a rajtuk olvasható nyilak és feliratok szerint. Ellenkező esetben a Num Lock lenyomott állapotában vihetjük be a számokat. A billentyűzet eddig nem említett részei vezérlőfunkciókat töltenek be. A numerikus billentyűzetrész másik feladata a különleges karakterek bevitele (lásd alább).

Az Alt, Ctrl, Shift billentyűk önmagukban (saját) funkció nélküli váltóbillentyűk, amelyekből 2-2 darab található, ezeket mindig valamely más billentyűvel együtt kell használni. Például a Shift billentyű és valamely kurzormozgató billentyű együttes lenyomása az adott irányban kijelöli a szöveget, táblázatot vagy objektumot.

A Shift billentyű lenyomásával válthatunk az írógép-billentyűzeten található betűk kis (kurrens) és nagy (verzál) változata között. Ha a Caps Lock[5] rögzülő váltóbillentyű – más szóval állapotbillentyű – nincs lenyomva, akkor betűbillentyűt magában lenyomva kisbetűt kapunk, ha a Shift billentyű lenyomásával együtt, akkor nagyot. Tehát e tekintetben a Shift billentyű szerepe megfelel az írógép betűváltójának. Az Alt billentyű menüparancs-kiválasztó szerepét korábban ismertettük. Másik feladata a különleges írásjelek beillesztésének segítése. Ilyen (például ékezetes stb.) karakterek beviteléhez az Alt billentyűt lenyomva kell tartanunk, miközben a numerikus billentyűzeten beütjük egy karakter kódját (a kódtáblázatok megtalálhatók például a nyomtatók kézikönyvében, illetve könyvünk függelékében). Ezzel a módszerrel olyan betűket szúrhatunk a szövegbe, melyek a billentyűzeten nem szerepelnek. Egyes írásjelek bevihetők a jobb oldali Alt billentyű nyomva tartása mellett az írógép billentyűzetről is (például magyar billentyűzetkiosztásra kapcsolva az Alt+á billentyűkombinációval a ß betűt, az Alt+q billentyűkombinációvel a \ jelet adhatjuk meg – ami az elérési utak megadásánál játszik fontos szerepet).
Az Insert billentyű megnyomásával a CorelDRAW-ban nem váltogathatunk a *beszúrásos* és a *felülírásos* szövegbevitel között! A Delete billentyű a kurzor után álló betűt vagy a kijelölt dokumentumrészletet törli. A Backspace billentyű az írógép-billentyűzet jobb felső sarkában található, felirata rendszerint ←. Ez a billentyű a kurzor előtt álló betűk vagy kijelölt szövegrészek törlésére szolgál.

---

[5] Az írógépen a váltórögzítőnek van hasonló szerepe.

Az Esc billentyű a menük, párbeszédpanelek parancsainak végrehajtása elől „menekülő" (Escape) gomb. Bárhol is vagyunk a program menürendszerében, az Esc billentyű egyszeri vagy többszöri megnyomásával visszatérhetünk az utoljára elmentett munkaképernyőhöz. Funkciója megfelel a párbeszédpaneleken alkalmazott **Mégse** nyomógombnak.

A Caps Lock és a Num Lock *állapotbillentyűk*, vagy kapcsolók. A Caps Lock lenyomását követően begépelt szöveg nagybetűs lesz. Kisbetűt ekkor a Shift billentyű lenyomásával, kombinációként kell bevinni. A Caps Lock újbóli megnyomásával az eredeti állapotot állítjuk vissza.

Az Enter billentyű a számítógép és programok kezelésében nélkülözhetetlen. Ez a legnagyobb billentyű. Felirata több billentyűzeten: ↵. Megtalálható a numerikus billentyűzetrész jobb alsó sarkán is. Szövegbevitel során megfelel az írógépek „kocsivissza-soremelés" billentyűjének, emellett a parancsok végrehajtásának engedélyezésére szolgál (hasonlóan a párbeszédpanelek **OK** nyomógombjához vagy az egeres kattintáshoz). Az F1... F12 funkcióbillentyűkhöz rendelt parancsokat az adott helyen ismertetjük. Az összes funkcióbillentyűt és gyorsgombot a könyv függelékében foglaltuk össze.

Az egér

Az egér egy grafikus pontkijelölő eszköz, amellyel könnyen mozoghatunk a rajzterület tartalma és a parancsok (menütételek) között. A szöveges (azaz szerkesztő-) kurzor pozicionálása az egér (egérkurzor) mozgatásával, majd az egér bal gombjának lenyomásával történik, ezt a továbbiakban kattintásnak nevezzük. Az egérrel kiválasztott parancsok így is indíthatók.

Egér helyett alkalmazhatunk más grafikus pozicionáló eszközt, például – akár nyomásérzékeny tollat – fényceruzát, pozicionáló gömböt (trackballt – úgynevezett „hanyattegeret"), digitalizáló tábla szálkeresztjét. Ez utóbbi eszközöket általában lehet egérként installálni, a továbbiakban az egér használatát tételezzük fel.

A *kettős kattintással*, azaz a bal egérgomb kétszeri, gyors egymásutánban történő lenyomásával a kijelölt objektumot vagy funkciót általában nemcsak kiválasztjuk, hanem el is indítjuk a jelképezett alkalmazást (az objektumot – például rajzot – létrehozó programot), illetve parancs végrehajtását. Ikonokhoz rendelt parancsok végrehajtásának indításához elegendő az egyszeres kattintás is, egyébként az egyszeri gombnyomás kijelöli a feladatot, a kettős kattintás pedig végrehajtja azt. Ha a kiválasztott parancsot mégsem akarjuk indítani, akkor kattintsunk az egérrel a menün kívüli területre.

Az egérrel ugyanakkor ikonokat, esetleg kijelölt szövegrészeket és rajzelemeket tudunk mozgatni az egyik helyről a másikra. Az ikonokat tartalmazó esz-

köztár mozgatását például úgy végezhetjük el az egérrel, hogy az eszköztár ikonokat nem tartalmazó részére mutatunk, lenyomjuk a bal egérgombot (ezzel „megragadjuk" az ikont), majd az egér mozgatásával kiválasztjuk új helyét. A mozgatás közben folyamatosan nyomva tartott bal egérgomb felengedésével szüntetjük meg a vonszolást. Ekkor rögzül az eszköztár az új helyen.

Az egérkurzor munkánk során a tevékenységnek megfelelő módon, jellegzetesen változtatja alakját. Ezzel jelzi a végrehajtás alatt lévő feladatot is. A homokóra alakú egérkurzor a várakozást jelenti, ekkor a CorelDRAW hosszabb folyamaton dolgozik, várnunk kell a további parancsok kiadásával.

A Windows 95 és az NT alá is fejlesztettek sok egyébféle (például animált) kurzortípust, ezek más-más módon jelzik a várakozó állapotot. A következőkben a Windows szabvány kurzortípusait mutatjuk be:

Kurzor	Kurzor neve, megjelenés helye (alkalmazás leírása)
	Normál kijelölés: ez jelenik meg a menü és ikonparancsok, listaelemek kiválasztásakor, mozgatásakor, gördítősáv alkalmazásakor.
	Ikonok és szövegrészek egeres másolása közben jelenik meg.
	A **Formázó** eszköz használata során ezzel az egérkurzorral jelöljük ki a rajzelemek csomópontjait.
	Súgókijelölés: akkor jelenik meg, ha a **Normál** eszköztár Súgó ikonjára kattintunk. Ha ezzel megjelölünk egy képernyőelemet, akkor leírást kapunk az adott képernyő- és vezérlőelemről, menüparancsról.
	Munka a háttérben: várakozás. Amíg ez a kurzorikon látszik, nem adhatunk ki más parancsot (például az állományok keresése közben).
	Foglalt: a CorelDRAW egy hosszabban tartó műveleten dolgozik. Amíg ez az ikon látszik, nem adhatunk ki más parancsot.
	Ez az egérkurzor jelenik meg például mintázat másolásakor.
	Pontos kijelölés: ez jelenik meg a rajzelemek létrehozásakor és módosításakor.
	Szövegkijelölés: a CorelDRAW szövegbevitelek esetén a rajzterületen ilyen az egérkurzor alakja. Ezt (és a bal egérgombos kattintást) használva jelöljük ki a szöveges kurzor új helyét.
	A nagyítóeszköz alkalmazásakor jelenik meg ez a kurzor. Minden egérkattintás kétszeres nagyítást jelent, amelynek középpontját a kattintás helye jelöli ki.
	Kés eszköz alkalmazásakor megjelenő egérkurzor.

Kurzor	Kurzor neve, megjelenés helye (alkalmazás leírása)
	Radír eszköz alkalmazásakor megjelenő egérkurzor.
	Nem érhető el: ez az ikon akkor jelenik meg, ha az adott helyzetben valamely parancs nem érhető el (inkább a Windows 95-re jellemző).
	Függőleges átméretezés: a kijelölt objektum vízszintes szélein középen elhelyezkedő fogópontok áthelyezésekor (átméretezésekor) jelenik meg.
	Vízszintes átméretezés: a kijelölt objektum függőleges szélein középen elhelyezkedő fogópontok áthelyezésekor (átméretezésekor) jelenik meg.
	Átlós átméretezés 1: a szerkesztőablak sarkainak áthelyezésekor ezzel egyszerre módosítjuk az ablak függőleges és vízszintes méretét.
	Átlós átméretezés 2: a szerkesztőablak sarkainak áthelyezésekor ezzel egyszerre módosítjuk az ablak függőleges és vízszintes méretét.
	Áthelyezés: a kijelölt objektum belsejébe mutatva jelenik meg. Ha megjelent, akkor lenyomhatjuk a bal egérgombot, amelyet folyamatosan nyomva tartva az objektumot (például keretet) új helyre mozgathatjuk.

Az egér (kattintás, sebesség) és az egérkurzor (forma) beállításának változtatására is lehetőségünk van a *Windows 95*-ben, illetve a *Windows NT*-ben. A beállításokat a magyar nyelvű *Windows* esetében a **Start** menü vagy a **Sajátgép** programcsoport **Beállítások/Vezérlőpult/Egérkezelés** programjával (az angol nyelvű Windowsnál a **Start** menü **Settings/Control Panel/Mouse** programmal) végezzük.

A CorelDRAW! 9.0 használata

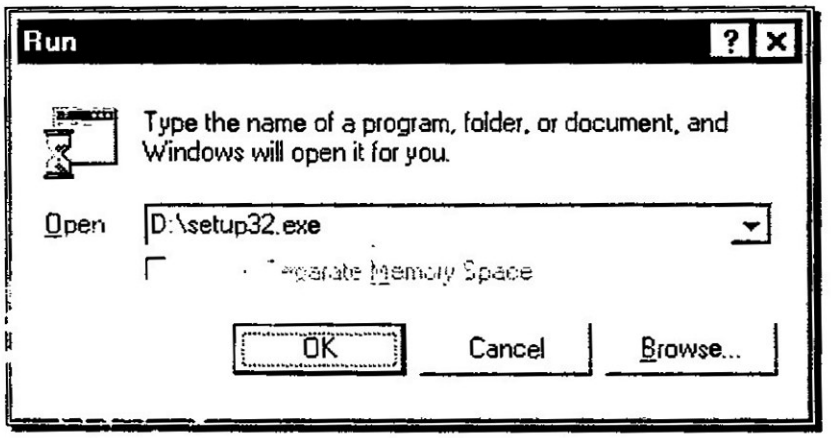
A CorelDRAW használata, a program alkalmazása legkevesebb a következőket jelenti: programtelepítés, programindítás, rajz vagy szöveg, illetve mindkettőt tartalmazó dokumentum létrehozása, módosítása, formázása, szükség esetén állománykezeléssel, a dokumentum kinyomtatása, esetlegesen elektronikus postázása, a program futtatásának befejezése. Az állománykezelés a leggyakoribb műveletek közé tartozik, ezért ennek elsajátítása – nem utolsósorban munkánk biztonságos végzése érdekében – rendkívül fontos.

A program telepítése és eltávolítása

A Windows NT alatt adminisztrátori jogokkal telepíthetjük csak a programot. Ez azok számára fontos, akik az operációs rendszer *Server* változata alatt dolgoznak, a *Workstation* változatban rendszerint rendelkezünk ilyen jogokkal.

A telepítés megkezdése előtt távolítsuk el a program korábbi verzióit, valamint zárjunk be minden futó alkalmazást. Ha a 9.0-s változatot már telepítettük, akkor a telepítő programmal újabb programrészekkel bővíthetjük a már gépünkön található részeket. A korábbi verziók eltávolításához futtassuk a Start menüből elérhető **Programs/ CorelDRAW ▸ Setup and Notes** programot vagy a **Control Panel, Add/Remove Programs - Corel Applications** parancsát adjuk ki.

A Windows 95, 98 vagy a Windows NT indítása (az operációs rendszer betöltése) után, illetve a fent előkészítést követően, a CorelDRAW telepítéséhez először a Start nyomógombra kattintás után megjelenő menü **Run...** (Futtatás) parancsát adjuk ki. Behelyezzük a telepítő 1. számú CD-t a CD meghajtóba, majd indítjuk a CD-ről a *Setup32* programot (a futtatandó program nevét kérdező párbeszédpanelbe beírjuk a meghajtó nevével a program nevét: **e:\setup32** [vagy szükség esetén **f:\setup32** stb.], majd megnyomjuk az Enter billentyűt, illetve az **OK** nyomógombra kattintunk).



1-9. ábra

A **Run** (Futtatás) paranccsal megjelenített párbeszédpanel **Browse** (Tallózás) nyomógombjával a telepítőprogramot a meghajtókon és a könyvtárakon böngészéssel kereshetjük ki.

A telepítőprogram képernyői között a következő nyomógombokkal válthatunk:

Back (Vissza): Visszatér az előző párbeszédpanelhez.

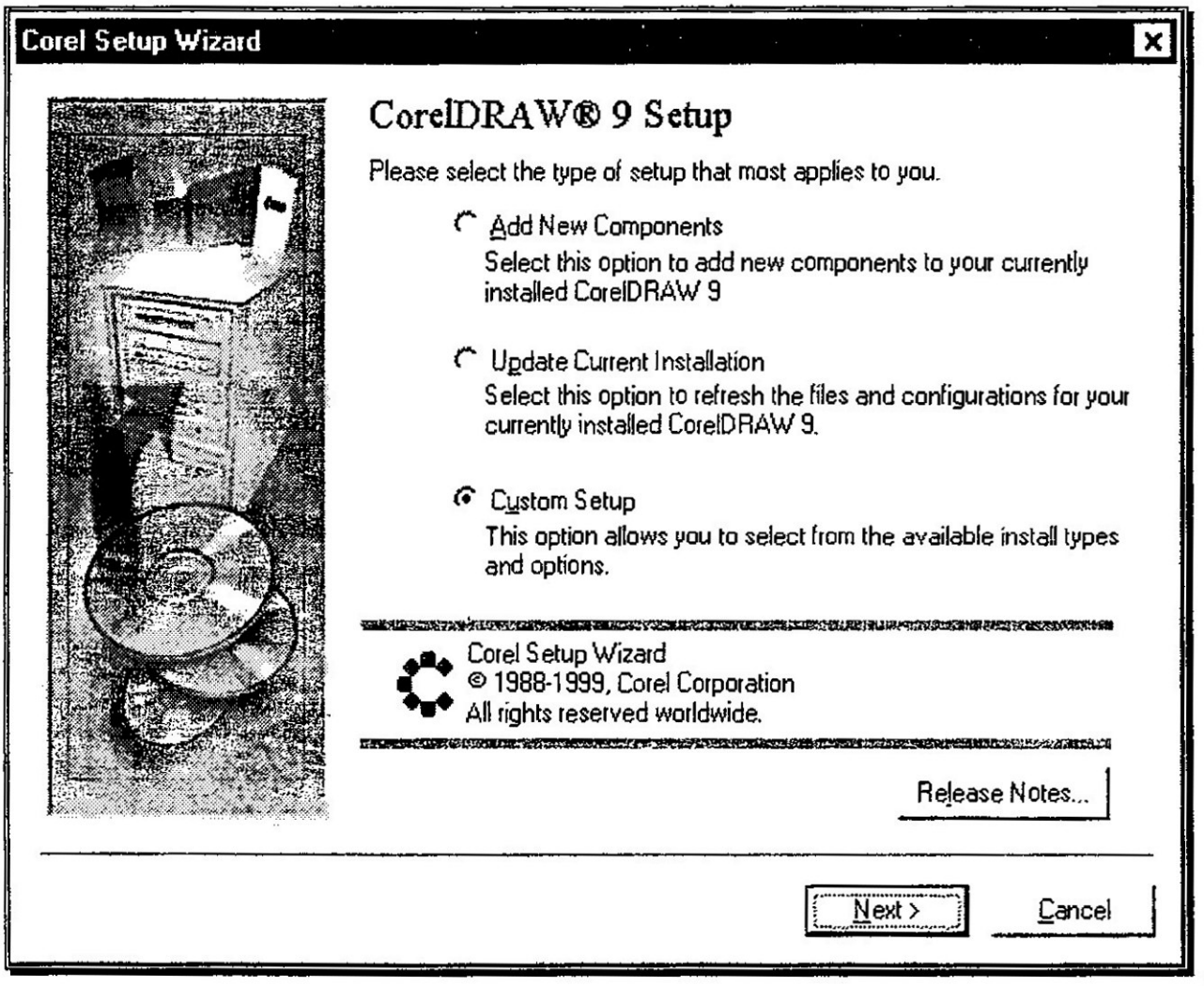
Next (Tovább): Folytatja a telepítést, a következő párbeszédpanelre lép.

Cancel (Mégse): A telepítés befejezése nélkül kilép a telepítőprogramból. Egyúttal eltávolítja a telepítéshez ideiglenesen létrehozott állományokat.

A következő képernyőn kell elfogadnunk a licence-megállapodást. Ennek megfelelően két újabb nyomógomb jelenik meg: **Accept** – elfogadjuk a megállapodásnak a gördíthető listaablakban megjelenő feltételeit, majd folytathatjuk a telepítést, **Decline** – nem fogadjuk el a megállapodást, így a telepítés nem folytatható tovább.

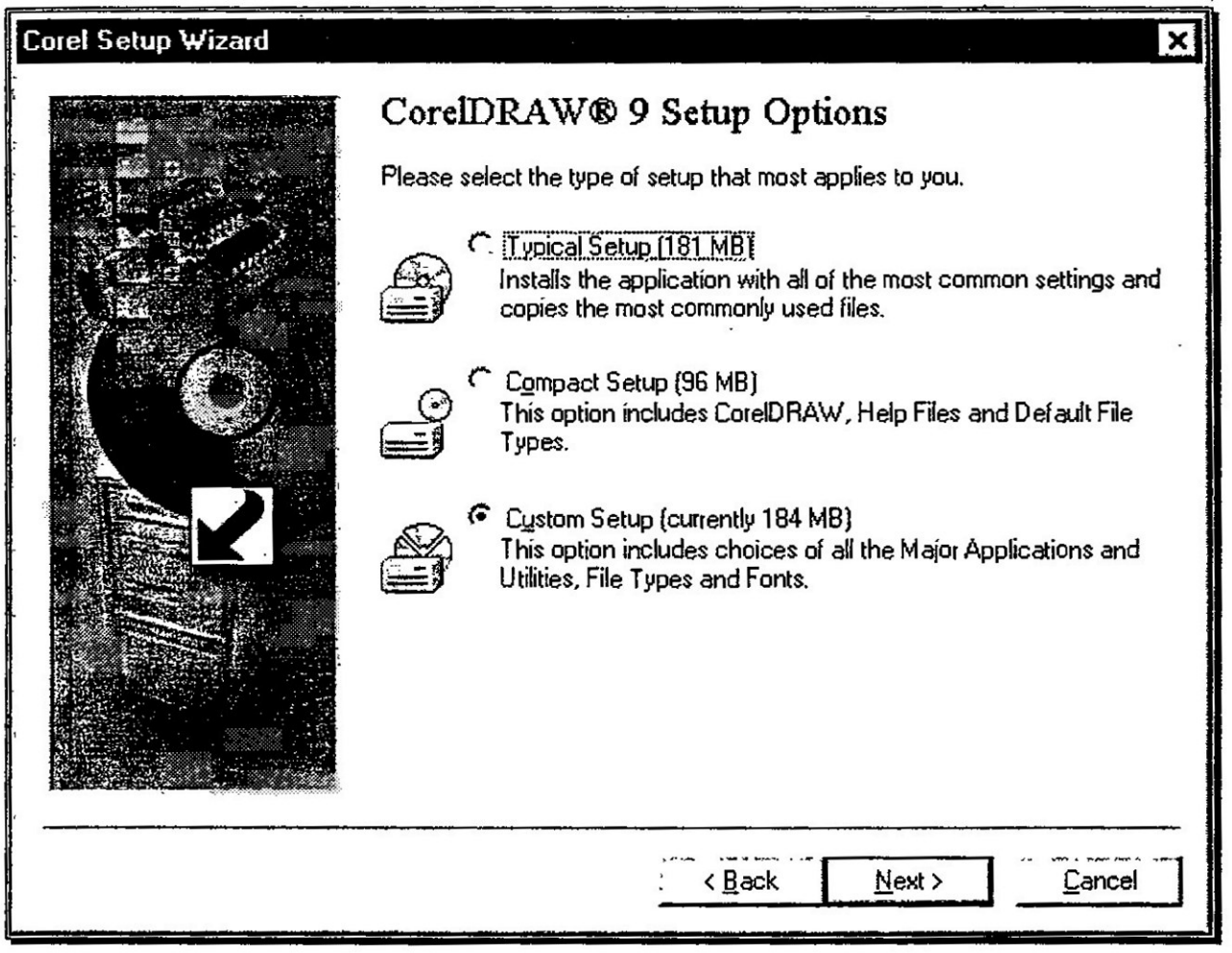
A telepítő az **Accept** nyomógombra kattintás után bekéri a felhasználói és termékazonosító adatokat, majd az ellenőrzés érdekében kiírja azokat a képernyőre.

Ha újratelepítést, illetve új, még nem telepített programrészekkel bővítést végzünk, akkor a licence-megállapodás párbeszédpanelje helyett az 1-10. ábra szerinti párbeszédpanelen választókapcsolókkal határozzuk meg a telepítés további menetét. Az **Add New Components** rádiógombbal jelezzük, hogy új programrészeket telepítünk, az **Update Current Installation** választókapcsolóval felújítjuk a korábbi telepítést. Erre akkor lehet szükség, ha valamilyen hiba miatt megsérülnek a telepített állományok. A **Custom Setup** rádiógombot akkor választjuk, ha gyakorlott felhasználóként már az eredeti telepítés során is ezt a részletes beállítási lehetőséget alkalmaztuk.



1-10. ábra

Ezt követően jelenik meg az 1-11. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyen választhatunk a telepített programverzió teljessége vagy részlegessége között. A 9.0-s változatban háromféle telepítési lehetőség közül választhatunk a választókapcsolók bejelölésével. A kiválasztás után a telepítési választék leírása keretben megjelenik a beállítás ismertetése. A korábban megszokott, CD-ROM típusú telepítés, vagyis a minimális helyfoglalás lehetősége megszűnt.



1-11. ábra

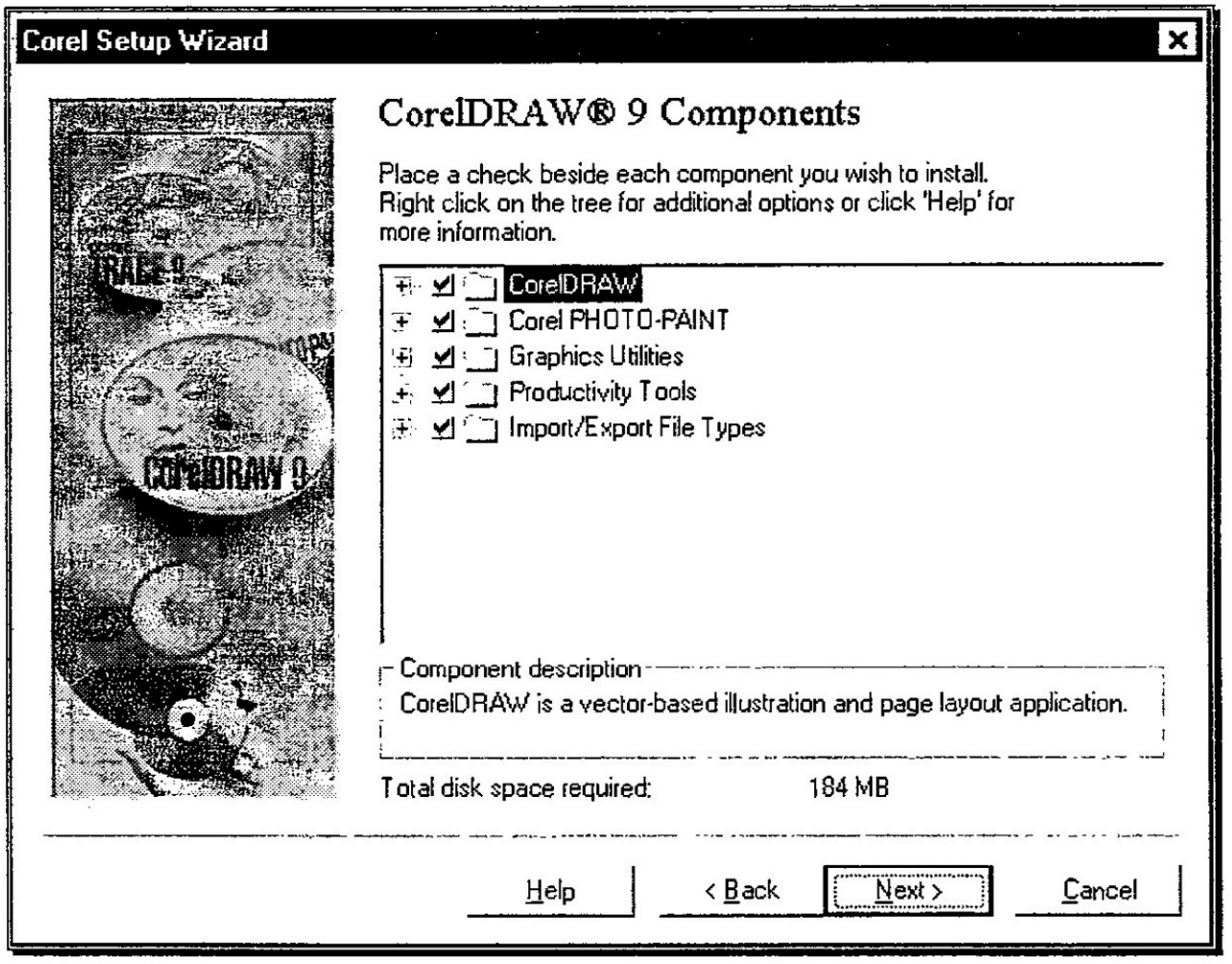
Telepítési lehetőségek

Typical Setup (Tipikus): Telepíti a CorelDRAW 9 leggyakrabban használt moduljait, összetevőit. A merevlemezen szükséges hely 181 MB.
Compact Setup (Minimális): Csak a legszükségesebb fájlkészletet telepíti. Ez adja a minimális háttértárigényt. A merevlemezen szükséges hely 96 MB. Ez hatszorosa annak, amit a korábbi, CD-ROM típusú telepítés igényelt.
Custom Setup (Egyéni): Saját választásunk alapján telepíti a CorelDRAW összetevőit, moduljait, szkenner és digitális fényképezőgép meghajtóit, a telepített eszközök színprofiljait, illetve betűtípusokat. Ezzel érhetjük el a program maximális telepítési helyigényét.

Ha nincs lapolvasónk, vagy nem akarunk raszterképet vektorizálni, nem olvassuk az angol nyelvű súgólapokat, nem szerkesztünk térbeli modelleket stb., akkor a megfelelő kapcsolókat kapcsoljuk ki, és így az azoknak megfelelő programrészek nem kerülnek fel a merevlemezre.

Ezután a telepítőprogram felajánlja, hogy válasszuk ki: a telepítésnél mely elemek kerüljenek gépünk merevlemezére. A telepített egységek ezzel a módszerrel

később is bővíthetők (akkor azonban csak a még nem telepített elemek kerülnek fel gépünk merevlemezére, illetve a meglévők – amelyek mögött az *„Installed"* felirat látható – távolíthatók el). A telepítendő elemeket a helyigényt is mutató **Components** listából választjuk ki úgy, hogy rákattintunk a megfelelő elem jelölőnégyzetére. A kiválasztott jelölőnégyzetben „pipa" jelenik meg: ☑. A kiválasztott elem ismertetését **Component description** mezőben olvashatjuk (lásd az 1-12. ábrát).



1-12. ábra

A rendszer megfelelő, telepítendő részeinek a **Components** listán történő kiválasztása után a [+] ikonra kattintást követően az adott részhez tartozó elemeket újabb párbeszédpanelen válogathatjuk össze. A megnyitott csoport a program-rétegződés csomópontokban látható [-] ikonra kattintással zárható be. A részlegesen (nem az összes elemet tartalmazó) kiválasztott csoport neve előtti jelölőnégyzet szürke ikonnal jelenik meg. A teljes csoportot egyszerre is kiválaszthatjuk a csoport neve előtti jelölőnégyzet bejelölésével.

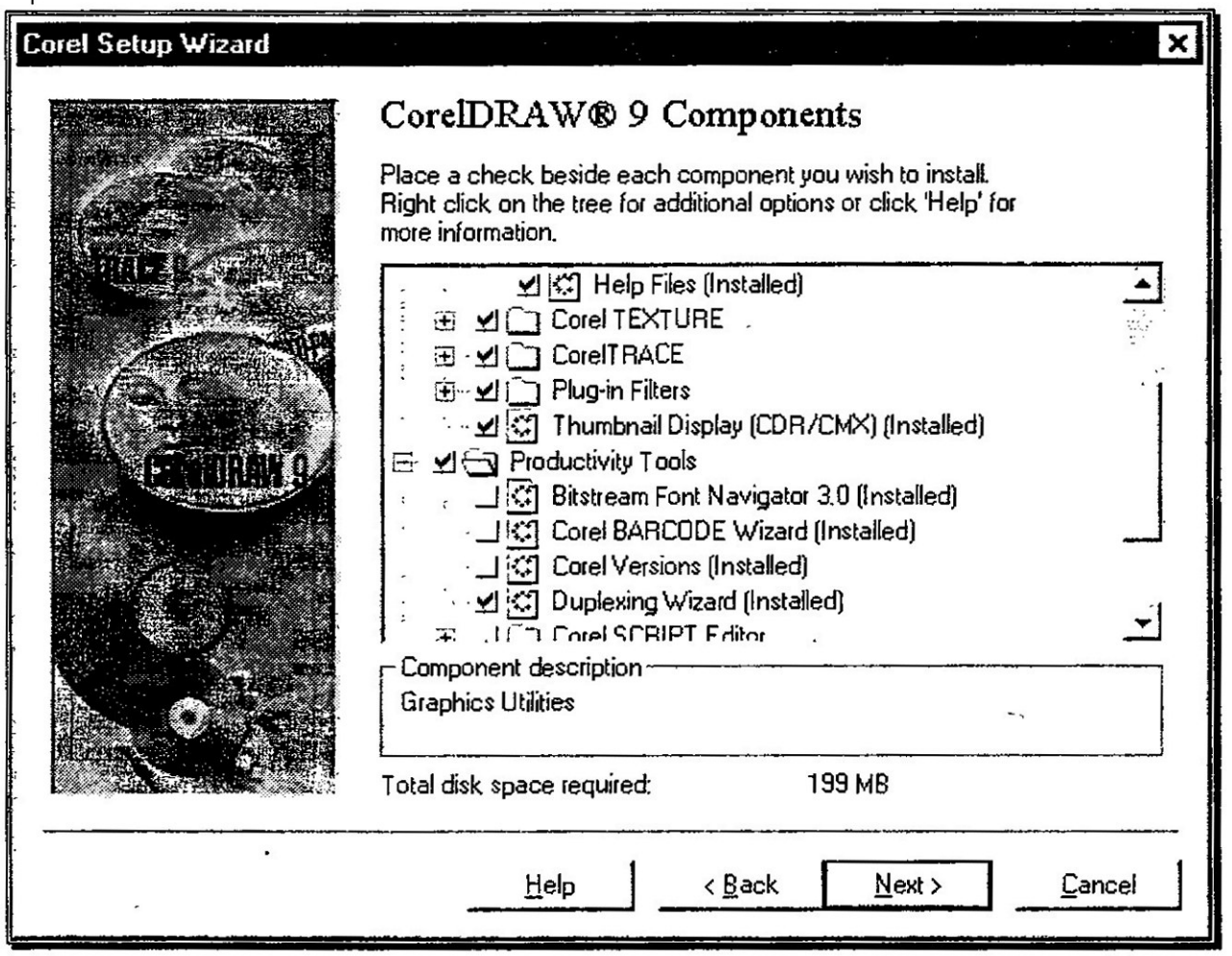
A paraméterbeállító elemekre állva az inverz kijelölősávval (melyet a kurzormozgató billentyűkkel mozgatunk) a **Szóköz** billentyű lenyomásával vagy egeres kattintással kapcsoljuk be (☑) vagy ki (☐) a megfelelő elemet. Némely párbeszédpanelen a telepítendő összetevő előtt vastag, piros pipát látunk (például az MPEG

animáció vagy a TTF fontok kezelője, illetve az ANSI karakterforma előtt stb.), ezek az elemek mindenképpen felkerülnek a merevlemezre, nem kapcsolhatók ki.

A **Next** nyomógombra kattintás után folytatódik a program telepítése. A nyomógombok és a kiválasztható párbeszédpanel-elemek a Tab billentyűvel sorrendben előre, a Shift+Tab billentyűvel visszafelé bejárhatók, azaz aktuálissá tehetők. Ez utóbbit a nyomógomb vastagabb keretezése jelzi (lásd az 1-12. ábrán a **Next** nyomógombot). Az így kijelölt nyomógombra kattintva vagy az Enter billentyűt megnyomva, illetve az Alt+ a nyomógomb aláhúzott betűjének megnyomásával indítjuk a nyomógombra írt funkció végrehajtását. Ezzel egyenértékű, ha a kívánt nyomógombra duplán (egymás után, gyorsan kétszer) kattintunk. A párbeszédpaneleken látható a kiválasztott elemek számára szükséges lemezterület mérete is.

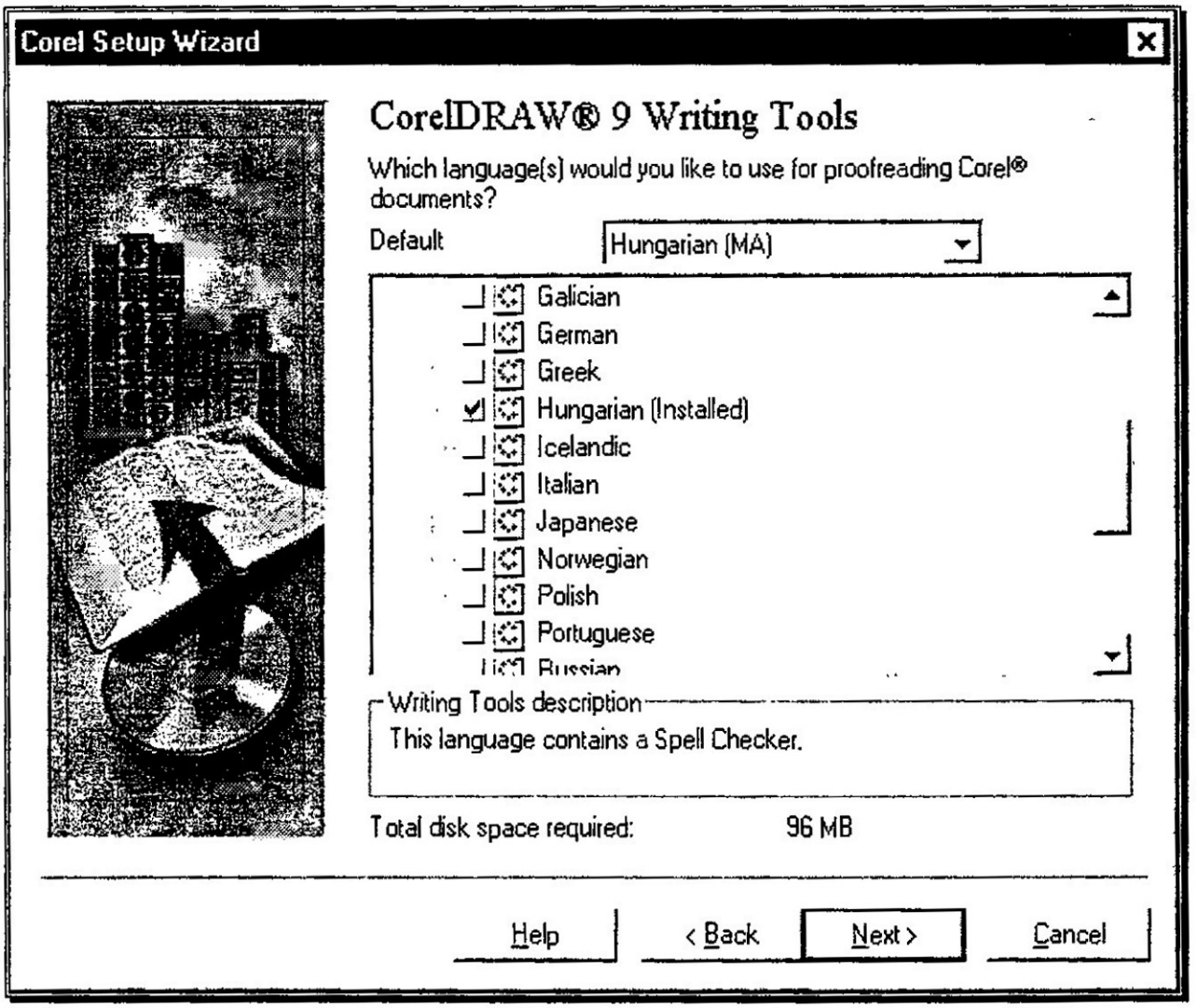
A főbb programrészek

- **CorelDRAW:** E csoportból a **Program Files** elemet ne távolítsuk el, azaz mindenképpen telepítsük, mert a program alapvető funkcióinak ellátásához szükséges állományok tartoznak ide. Ennek mérete jelenti a minimális telepítési helyigényt: 96 Mbyte-ot. A csoport további részei: *Help Files* – a program súgóállományai, *Tutors and Examples* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Outlines & Fills* – előre elkészített körvonal- és kitöltési mintázatok, *Scripts* – előre beállított utasítás-sorrendek, *Presets* – előre elkészített, összetett rajzelemminták, *File Associations* – a program által felismerendő állományformátumok (*.cgm, .emf, .wmf, .eps, .wpg*).
- **CorelPHOTO-PAINT:** Bittérképes rajz-, illetve fényképszerkesztő program, amellyel – megfelelő memória birtokában – akár 45 négyzetméteres ábrák is szerkeszthetők. A program kezeli a lapolvasókat is. A csoport részei: *Program Files* – a bittérképes rajzprogram részei, *Help Files* – a program súgóállományai, *Tutors and Examples* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Scripts and Script Effects* – előre beállított utasítás-sorrendek, *File Associations* – a program által felismerendő állományformátumok (*.tif, .gif, .jpg, .pcx, .pcd, .wvl és .wi*).
- **Graphics Utilities:** Hasznos kiegészítő grafikus szolgáltatások gyűjteménye. A csoport legfontosabb részei: *CorelCAPTURE* – képernyőlopó rezidens program, amelynek segítségével a teljes képernyő, a munkaablak, egy kijelölt négyszögletes vagy elliptikus terület képe a vágólapra másolható. *CorelTEXTURE* – kitöltő mintázatok, márvány és faminták készítésére alkalmas program. *CorelTRACE* – lapolvasó kezelő, karakterfelismerő és bittérképes rajzot vektorizáló program. *Plug-in Filters* – külső fejlesztők által készített beépülők.



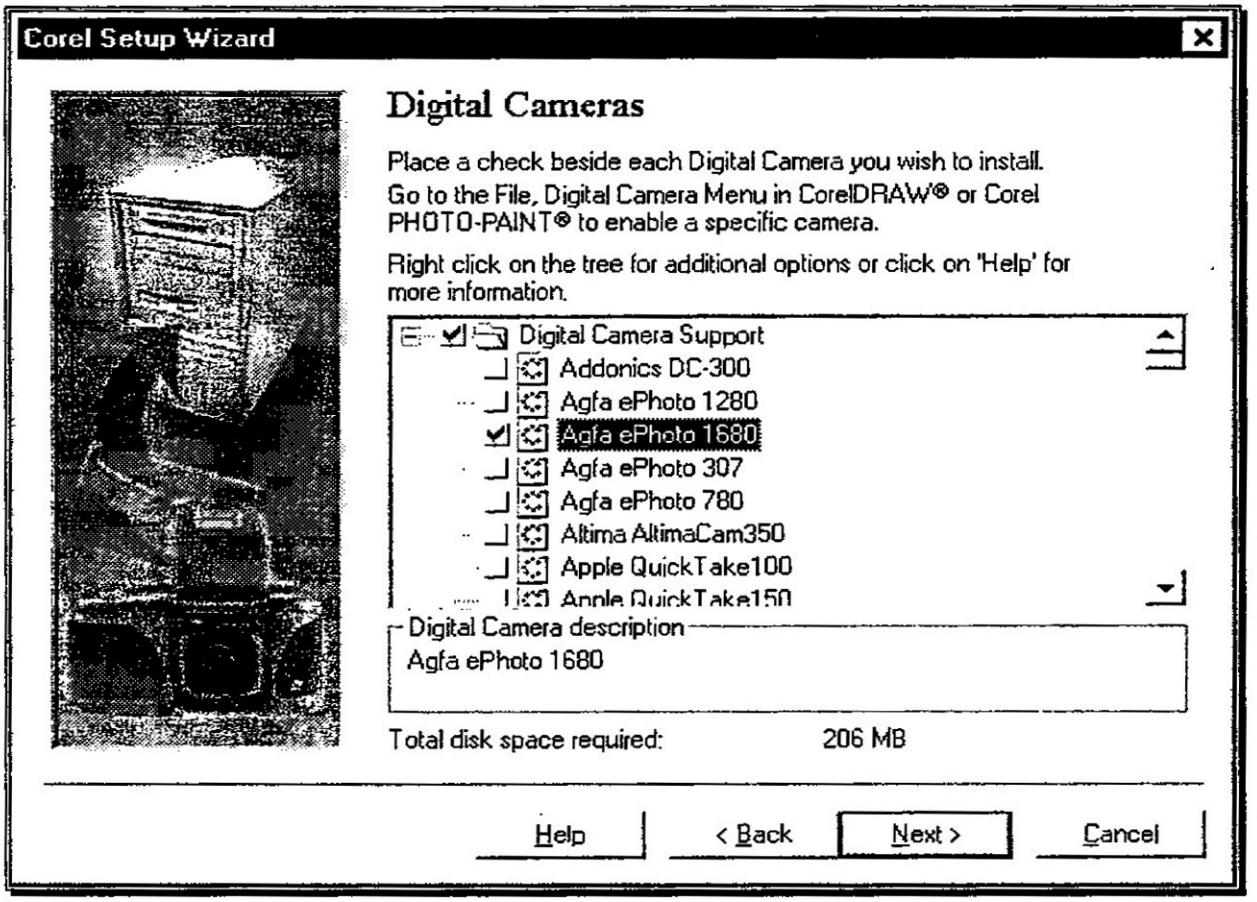
1-13. ábra

- **Productivity Tools:** Segédprogramok, több hasznos alkalmazást tartalmazó csoport (lásd az 1-13. ábrát). Az itt kiválasztható programok: *Bitstream Font Navigator* – karakterkészlet kezelő program, *Corel BARCODE WIZARD* – vonalkódvarázsló, több szabványnak megfelelően csoportosított, különféle vonalkódok létrehozására szolgál. *CorelVersions* – a dokumentumok különböző változatait kezelő program, *Duplexing Wizard* – *CorelSCRIPT Editor* – a Corel makrószerkesztője, beépülő felhasználói programok készítésére használható. *Labels* – névjegyek, borítékok és címkék készítésére alkalmas sablonok, *Visual Basic for Applications 6.0 & IE 5* – Visual Basic fejlesztőkörnyezet és az Internet Explorer 5.0 böngésző.
- **Import/Export File Types:** Ezt követően adjuk meg az alkalmazható grafikus, animációs és szövegszűrőket, amelyek segítségével a más alkalmazásokkal készített dokumentumokat is feldolgozhatjuk. A piros pipával jelölt szűrők nem kapcsolhatók ki.
- **Writing Tools Languages:** 27 különféle nyelv, amelyhez helyesírási, szinonima- és elválasztási szótár használható (lásd az 1-14. ábrát). A **Default** listában adjuk meg az alapértelmezés szerintit. Sajnos tapasztalatunk szerint a magyar nyelvvel ezek a szolgáltatások nem boldogulnak.

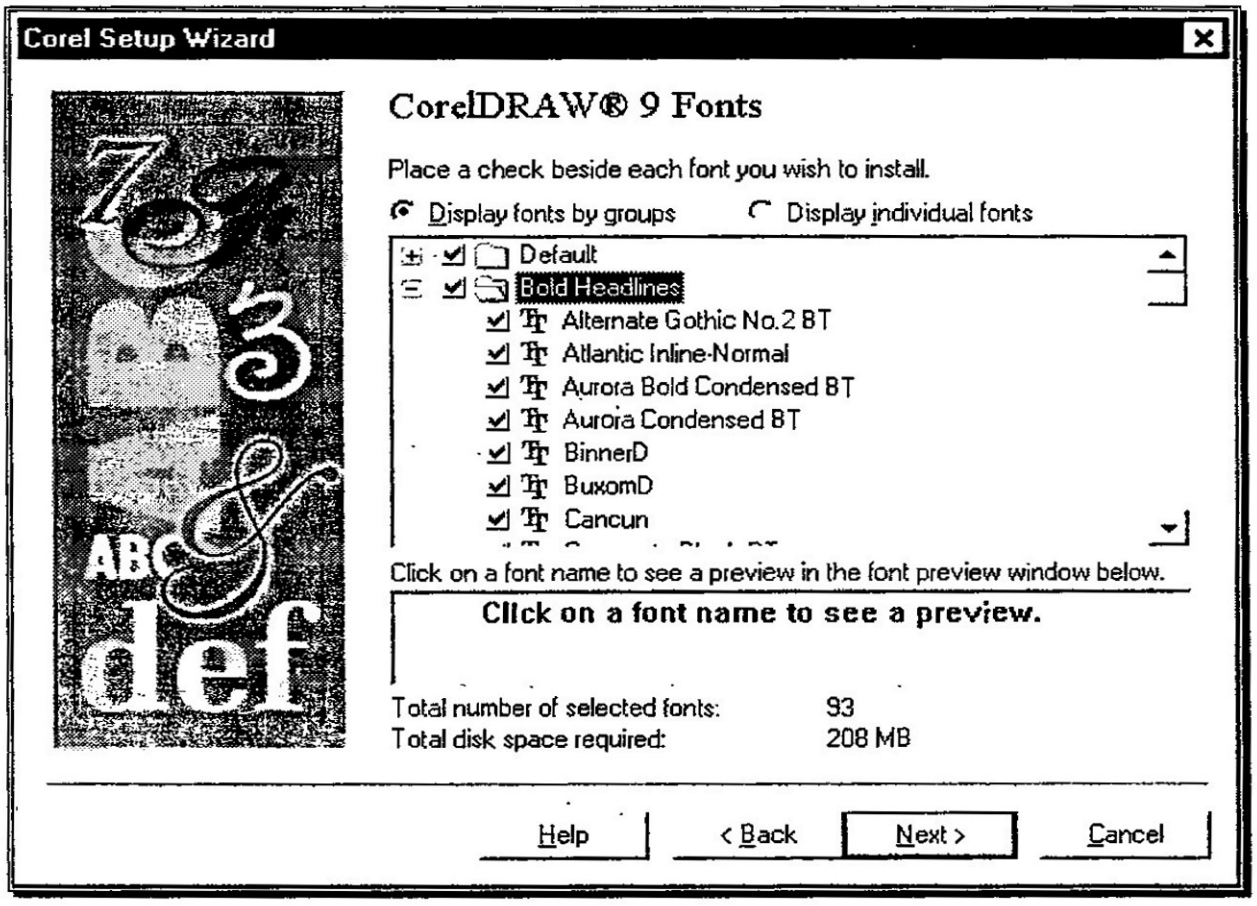


1-14. ábra

- **Color Profiles:** Monitor, lapolvasó és nyomtató karakterisztikák, sajnos sok, hazánkban elterjedt típus hiányzik a listából.
- **Digital Camera Support:** Digitális fényképezőgépek meghajtói. Ezek rendszerint kezelhetők TWAIN kompatíbilis illesztőfelületen keresztül is, de jobb, ha itt kiválasztjuk a megfelelő eszközt (lásd az 1-14. ábrát). Segítségükkel a bitképek közvetlenül beolvashatók ezekről a manapság gomba módra szaporodó beviteli eszközökről.
- **CorelDRAW 9 Fonts:** Karakter- és szimbólumkészletek. A több, mint 1000 karakterkészletből legfeljebb 500-at képes kezelni még a Windows NT is. A megfelelő karakterkészletek kiválasztására ezeket jellegzetességeik szerint csoportosították. A kiválasztott elemek száma szintén látható a párbeszédpanel alsó részén. A csoportosított megjelenítéshez válasszuk a **Display fonts by groups** választókapcsolót. A karakterkészlet nevére kattintás utánunk a párbeszédpanel alsó részében minta jelenik meg a kiválasztott karakterkészletből.

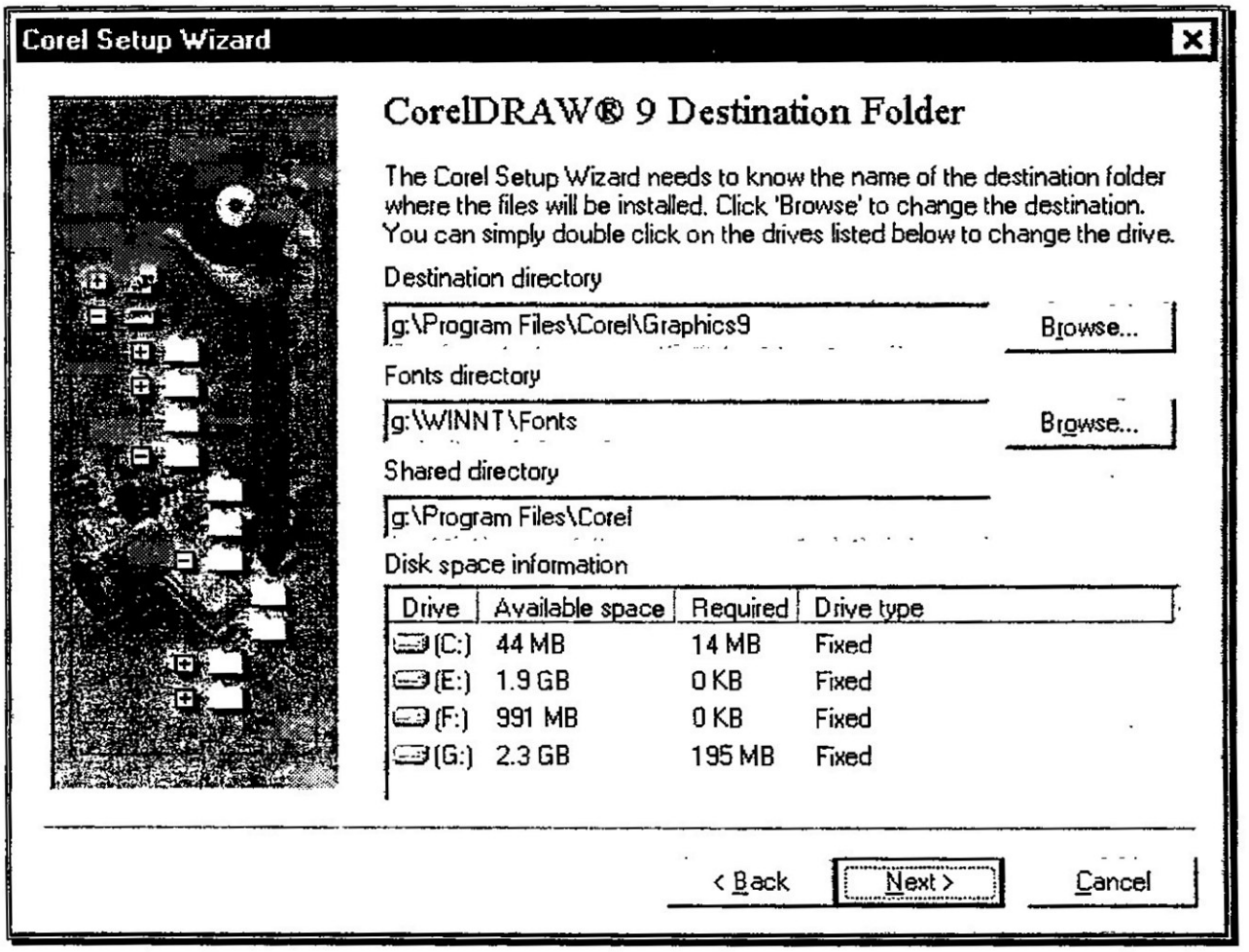


1-15. ábra



1-16. ábra

Ezután adjuk meg a telepített program helyét a merevlemezen (lásd az 1-17. ábrát). A Corel programokat tartalmazó mappa elérési útját vagy beírjuk a mezőbe, vagy a **Browse** (Tallózás) nyomógombra kattintás után keressük ki a megfelelő helyét. A hely megadásakor ügyeljünk arra, hogy a szükséges (**Required**) tárterületet mindenképpen haladja meg a rendelkezésre álló (**Available space**), különben módosítanunk kell a telepítendő programrészeken.



1-17. ábra

A telepítő utolsó párbeszédpaneljén még ellenőrizhetjük a kiválasztott összetevőket. Ha valamit elrontottunk, akkor a **Back** nyomógombbal visszaléphetünk a megfelelő helyre, egyébként indítsuk el e telepítést az **Install** nyomógombra kattintva.

Egyénileg beállítható környezetleíró állományok

A CorelDRAW 9.0-ban a felhasználói felület módosításával jelentősen csökkentek azok a beállítási lehetőségek, amelyeket csak a környezetleíró állományok egyéni beállításaival lehetett elvégezni. A program egyéni beállításait most már a CorelDRAW alkalmazásainak felhasználói felületéből (a **Tools** menü **Options** és **Customize** parancsával) is elvégezhetjük. A beállítások leírását lásd a „A program testre szabása" című fejezetben.

A következőkben két fontos fájl beállítási lehetőségét ismertetjük (a többi állomány (például a szűrőkre vonatkozó CORELFLT.INI, a nyomtatókra vonatkozó CORELPRN.INI stb. kézi módosításával ne kísérletezzünk). Az állományok a **Program Files\Corel\Graphics9\Config** könyvtárban találhatók. A CORELAPP. INI valamennyi Corel alkalmazásra vonatkozó beállításokat vezérli. A fájlok a Windows **Jegyzettömb** (**Notepad**) szövegszerkesztőjével módosíthatók.

CORELDRW.INI

Ez a fájl követi nyomon a felhasználói felület által létrehozott beállításokat, kevés, a felhasználó által módosítandó beállítást tartalmaz. A feladata megegyezik az 5.0 változat és nagyon hasonlít a 3.0-s változat CDCONFIG.SYS fájljával vagy a 4.0 változat CORELDRW.CFG fájljával. A hibásan működő CorelDRAW esetében lépjünk ki a programból, majd töröljük ezt az állományt, a program legközelebbi indításakor a CorelDRAW automatikusan létrehozza ezt a fájlt.

CORELAPP.INI

Az ebben az állományban található kapcsolók és beállítások valamennyi Corel alkalmazás munkakörnyezetének meghatározásában szerepet játszanak. Csak a legfontosabb paramétereket ismertetjük, a többieket lásd az INI állományban.
[Config] szakasz: A CorelDRAW 9.0 alkalmazások futtatásához szükséges alábbi információkat tartalmazza:

Információ formája	**Jelentése**	**Alapértelmezett értéke**
ProgramsDir=<?>	Program- és súgófájlok könyvtára	C:\COREL\GRAPHICS9\ PROGRAMS
HelpDir=<?>	Egyéb súgófájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\ PROGRAMS\DATA
DataDir=<?>	A nem módosítható adatfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\ PROGRAMS\DATA
CustomDir=<?>	A módosítható egyedi fájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\CUSTOM
ColorDir=<?>	Színfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\COLOR
DrawDir=<?>	Rajzfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\DRAW
FontsDir=<?>	Egyedi szimbólumok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\SYMBOLS
FiltersDir=<?>	Import és export szűrők könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\FILTERS
ScriptsDir=<?>	Szkriptek könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\SCRIPTS
PatternsDir=<? >	Vektoros kitöltő mintázatok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\ GRAPHICS9\ CUSTOM\PATTERNS

Információ formája	Jelentése	Alapértelmezett értéke
FontRasterizer=<0 vagy 1>	Belső fontraszterező engedélyezése 0 – nincs, 1 – engedélyezi	1 (kinyomtatott kisméretű fontok megjelenésén javít)
TTFOptimization=<0 vagy 1>	TrueType fontkezelő gyorsítás 0 – nincs, 1 – engedélyezi	1 (ha a nyomtató vagy a képernyővezérlő kártya nem támogatja, állítsuk 0-ra)
TextureMaxSize=< to 2048>	Bitkép anyagminta kitöltésének felbontása	257
UseClippingForFills	Kivágórutin típusa 0 – Corel kivágórutin, 1 – képernyő rutinja (csak megjelenítéshez), 2 – nyomtató rutinja (csak nyomtatáshoz), 3 – az eszköz kivágórutinja (nem a Corelé)	3

[TempPaths] szakasz: Az átmeneti állományok tárolásának, a szabálytalan programbezárások, ismételt indítások miatt keletkezett állományok tárolásának helye. Az ide írt fájlok önműködően törlődnek egy Corel alkalmazás újraindításakor.

Információ formája	Jelentése	Alapértelmezett értéke
Cleanup=<?>	Futásra jellemző érték	0 – fut az alkalmazás 1 – az alkalmazás lezárása rendben megtörtént

CORELDRW.DOT

A **Corel\Custom** könyvtárban található állományban szereplő adatok határozzák meg a Kihúzó toll párbeszédpanelen kiválasztható szaggatott és pontozott vonalak stílusát. 27 kész stílus mellett saját vonalstílusokat is kialakíthatunk (összesen legfeljebb 40-félét). Készítsünk biztonsági másolatot az állományról, mielőtt hozzákezdünk módosításához. A biztonsági másolat fájlból hiba esetén visszaállítható az eredeti állapot.

Ebben a szabályos ASCII szövegállományban mindegyik sor egy vonaldefiníció, amelyben a számok 2 – 10 közöttiek.

A sorok formátuma szabja meg a pontok/szaggatott vonalak, valamint a közöttük lévő hézag hosszát: *nNumbers, nDotLength, nSpaceLength...*, ahol:

nNumbers A vonal stílusát meghatározó elemeknek a száma (szaggatott vonalak, pontok és térközök), értékük 2 és 10 közötti lehet.

nxDotLength Egy pont (1) vagy szaggatott vonal hossza (1-nél nagyobb érték).

nxSpaceLength A vonalat felépítő pontok, vonaldarabok közötti térközök hossza.

E vonalak alkalmazásakor a vonal mintázata a megadott értékeket a sorban balról jobbra haladva követi és a mintázat a vonal hosszában ismétlődik.

A program eltávolítása

A **Start\Programs\CorelDRAW9\Setup and Notes\Corel Uninstaller** programmal a CorelDRAW valamennyi alkalmazása vagy azok egy része törölhető a merevlemezről. A telepítéseltávolító a Corel alkalmazásokkal készített fájlokat nem törli. A programok eltávolítása után esetleg a lemezen maradt fájlokat a Windows Intézőjével (Explorer) törölhetjük. A telepítéseltávolító nem törli az átnevezett parancsikonokat és az éppen használatban (a gép memóriájában) lévő állományokat sem. Ez utóbbiak eltávolítását a Windows újraindítása után szintén a Windows Intézőjével töröljük.

A program indítása

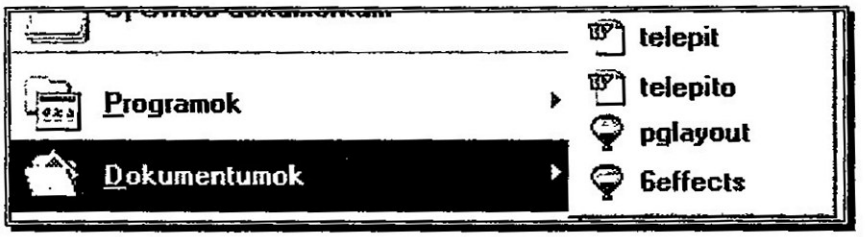
A program indítása a Windows 95, 98 és a Windows NT 4.0 jóvoltából jelentősen eltér a korábban megszokottaktól. Ha számítógépünk operációs rendszere betöltése után valamiért a DOS üzemmódba (MS DOS parancssor) léptünk vissza, akkor a számítógép promptja (pl. C:\> jel) után gépeljük be az **EXIT** parancsot, majd nyomjuk meg az Enter billentyűt.

Ekkor visszatérünk a Windowshoz. A grafikus környezethez történő visszatérésre alkalmazhatjuk az ablakzáró ikonra kattintást is. Ha nem akarjuk véglegesen elhagyni a DOS üzemmódot, akkor a Windows 95 vagy a Windows NT 4.0 Start nyomógombjára kattintás után – egy másik taszkban – a következők szerint indítsuk el a CorelDRAW-t:

Ha a CorelDRAW program elérési útja korábban szerepelt a **PATH** parancs paramétereként, akkor gépeljük be a parancssorba a program nevét (például C:\>coreldrw), majd nyomjuk meg az Enter billentyűt. Ha a CorelDRAW program elérési útja korábban nem szerepelt a **PATH** parancs paramétereként, akkor a parancssorba a program nevét elérési útjával együtt gépeljük be (például C:\>corel\Graphics9\programs\coreldrw), majd nyomjuk meg az Enter billentyűt.

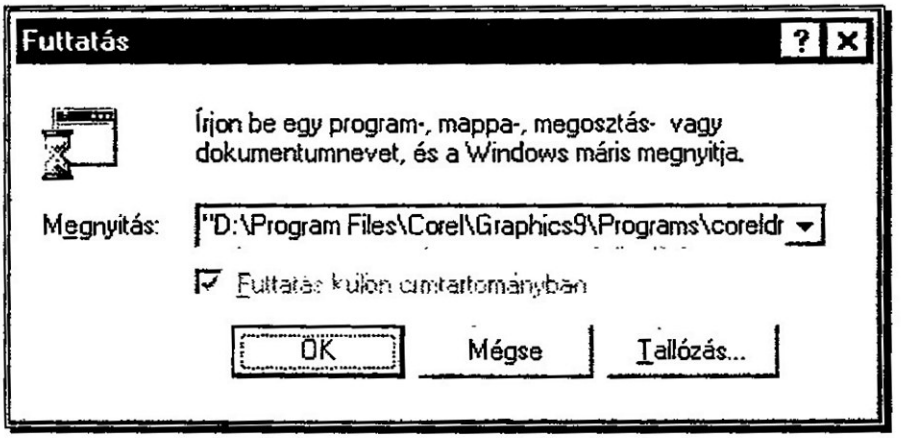
A fentiek után az operációs rendszer automatikusan a grafikus környezetre vált és elindítja a szövegszerkesztő programot. A Windows 95, 98 (vagy az NT 4.0) operációs rendszer grafikus környezetében többféle módon indíthatunk programot.

A korábban szerkesztett, illetve más Windows-alkalmazással létrehozott állományok, anyagok a **Start/ Documents** (Dokumentumok) listából is kiválaszthatók (lásd az 1-18. ábrát). Ha egy ilyen CorelDRAW dokumentumra kattintunk, akkor betöltődik a CorelDRAW, majd abba a dokumentum, amelynek szerkesztését folytathatjuk. (Ha már fut a CorelDRAW, akkor így egy új szerkesztőablakot nyitunk és abba töltődik a kiválasztott dokumentum).



1-18. ábra

A **Start** menü **Run** (Futtatás) parancsának kiadása után – azaz rákattintva előbb a Start nyomógombra, majd a **Run** sorra – beírással megadhatjuk, vagy a **Browse** (Tallózás) nyomógombra kattintás után a könyvtárszerkezetben kiválaszthatjuk (lásd az 1-19. ábrát) a CorelDRAW program elérési útját.



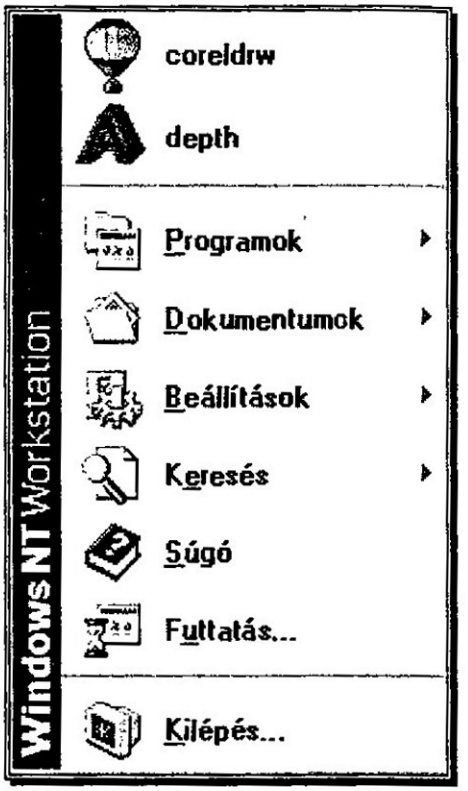
1-19. ábra

A vizsgált meghajtót, illetve könyvtárat a **Look in** (Hely) listában választjuk ki. A párbeszédpanel ikonjával a könyvtárszerkezetben egy szinttel feljebb, az ún. „szülő" könyvtárba léphetünk. A könyvtárakat a mappák, az aktuális könyvtárat a megnyitott mappa jelöli. Az **Open** (Megnyitás) nyomógombbal a **Run** (Futtatás) párbeszédpanelbe töltjük az elérési utat. Ott kattintsunk az **OK** nyomógombra, vagy válasszuk ki az **OK** nyomógombot és nyomjuk meg az Enter billentyűt.

A **Start/Programok/CorelDRAW 9/CorelDRAW 9** menüsorra kattintva is elindíthatjuk a programot, de ekkor e menüsor eléréséhez több műveletet kell végeznünk, így valamivel hosszadalmasabb. A Windows 95-ben bevezetett új technika, hogy a menük jobbra mutató háromszögre végződő soraira (például a mellékelt ábrán a **Programok** sorra) mozgatva az egérkurzort, azzal újabb almenüt jelenítünk meg, ahonnan a megfelelő program kiválasztható.

A **Start/Settings/Taskbar** (Start/Beállítások/Tálca) parancs segítségével beállíthatjuk a **Start** és a többi menü tartalmát. Ha gyakran használjuk rajzprogramunkat, akkor ez a legpraktikusabb megoldás. Az így átalakított, legfelső szintű menüben a **Coreldrw** sorra kattintva indíthatjuk a leggyorsabban a programot (lásd az 1-20. ábrát).

Ha gyakran dolgozunk egy meghatározott dokumentumon, akkor annak ikonját érdemes a Windows-ablak (más szóval az asztallap) állandó részévé tenni, azaz a Desktop könyvtárba másolni (lásd az 1-21. ábrát). Ekkor a dokumentum szerkesztése – a CorelDRAW program betöltésével együtt – az ikonra mért dupla kattintással indítható. Ha a dokumentumot később saját felhasználói könyvtárunkba mozgatjuk (ikonját az asztallapról a könyvtárunkba húzzuk), akkor ha később a Windows 95 vagy Windows NT 4.0 **Dokumentumok** listájából ezt a dokumentumot választjuk, a Windows megkeresi az állomány új helyét.



1-20. ábra

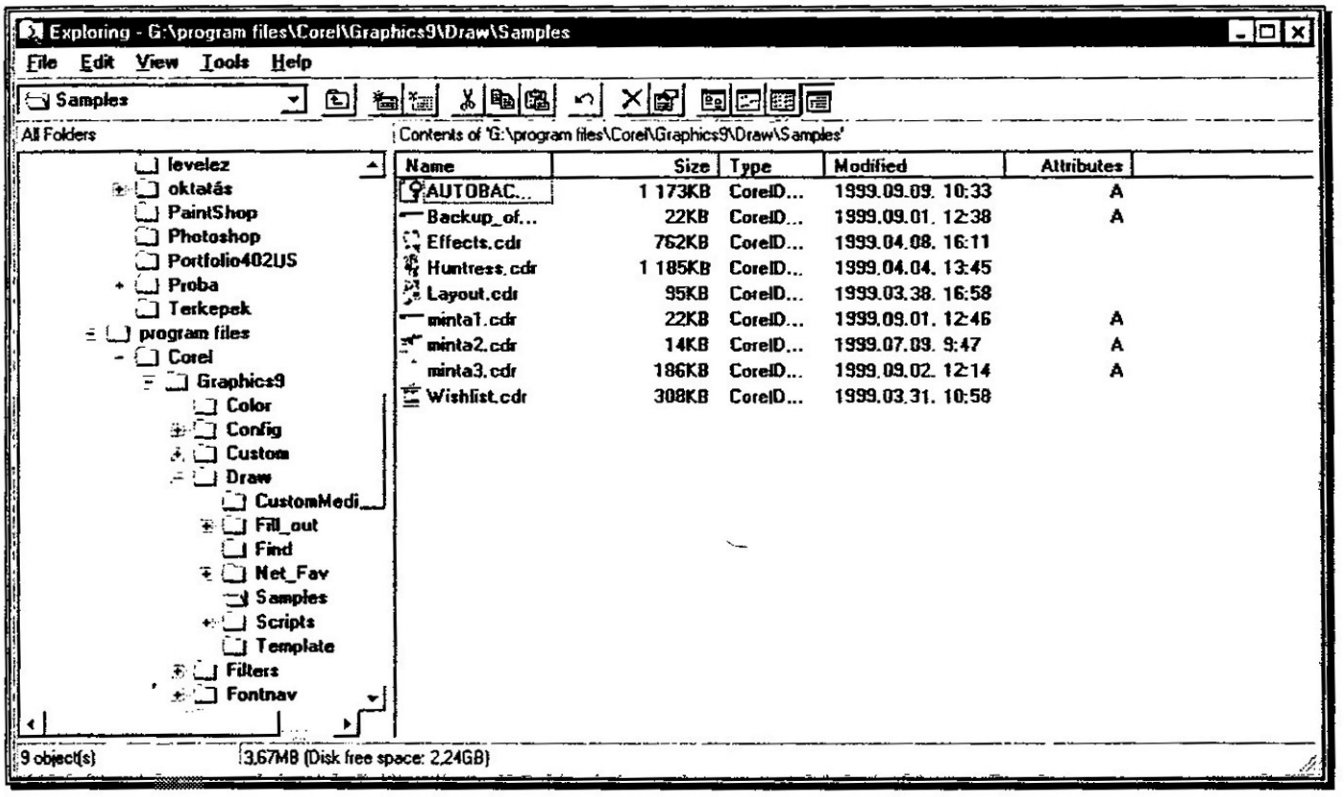
A dokumentumot többféleképpen helyezhetjük az asztallapra:

A dokumentumot megfogjuk a Windows 95 vagy a Windows NT **Programs/ Windows Explorer** (Intéző) listáján és a lenyomott bal egérgomb nyomva tartása mellett a Windows-képernyő hátterére vontatjuk. Ezután felengedjük az egérgombot. Ekkor a dokumentum ikonja megjelenik az asztallapon (lásd a mellékelt ábrát).

Az egér jobb gombjával a Windows 95 vagy a Windows NT hátterére, azaz az „asztallapra" kattintunk. Az ekkor megjelenő helyi menü **New/CorelDRAW 9.0 Graphic** parancsával új, üres dokumentum ikonját helyezhetjük el az asztallapon. Később használhatjuk ezt az ikont is a **CorelDRAW** program betöltésére.

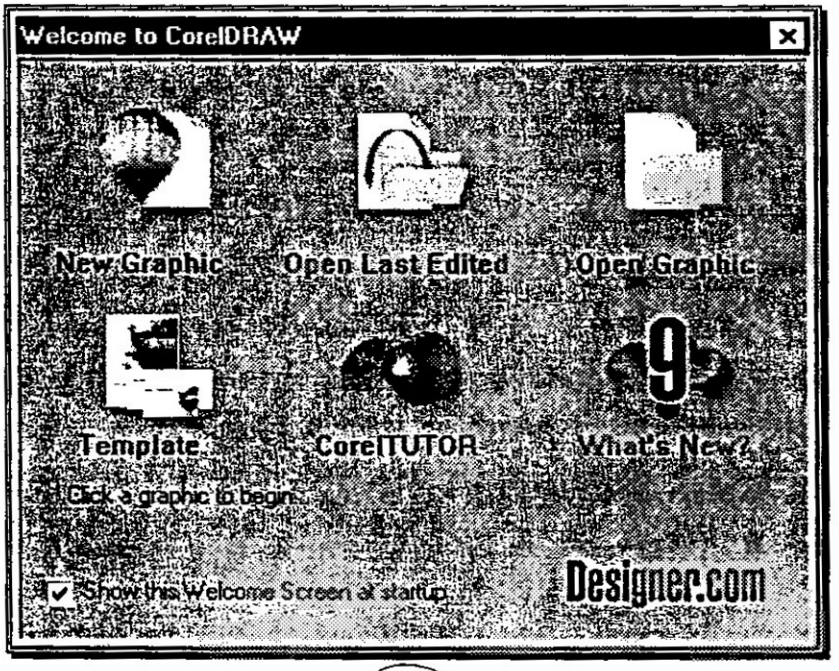
Meglévő rajz szerkesztésére a programot indíthatjuk úgy is, hogy a szerkesztendő rajzot megkeressük a **Programs/Windows Explorer** (Intéző) listáján, és kétszer kattintunk rá, vagy megnyomjuk Enter billentyűt, vagy kijelöljük és kiadjuk a **File** vagy a jobb egérgombbal megjeleníthető helyi menü **Open** parancsát (lásd az 1-21. ábrát). Új rajz szerkesztéséhez az Intéző **File** menüjének **New/CorelDRAW 9.0 Graphic** parancsát is kiadhatjuk.

Ha a CorelDRAW program mellett gépünkön az Office 95 (97 vagy 2000) csomag is megtalálható, akkor létrehozhatunk egy Corel eszköztárat e csomag alkalmazásai számára is, és indíthatjuk a programot a Corel eszköztár segítségével létrehozott és a Windows legfelső sorában vagy jobb oldali első oszlopában megjelenő CorelDRAW ikonnal.



1-21. ábra

A program indítása után az 1-22. ábra szerinti nyitókép jelentkezik.



1-22. ábra

Ezen a párbeszédpanelen választhatunk: új rajzot szerkesztünk (**New Graphic**) – akár sablon alapján (**Template**) –, vagy folytatjuk egy korábban lemezre írt munkánkat (**Open Graphic**), esetleg az utolsóként szerkesztett rajzon dolgozhatunk tovább (**Open Last Edited**), illetve részt veszünk egy gyors CorelDRAW tanfolyamon (**CorelTUTOR**), vagy megtudhatjuk, milyen újdonságokkal jelent meg a

CorelDRAW ebben a változatában (**What's New?**). A tanfolyam érdekes példákon keresztül vezet be a program használatába.

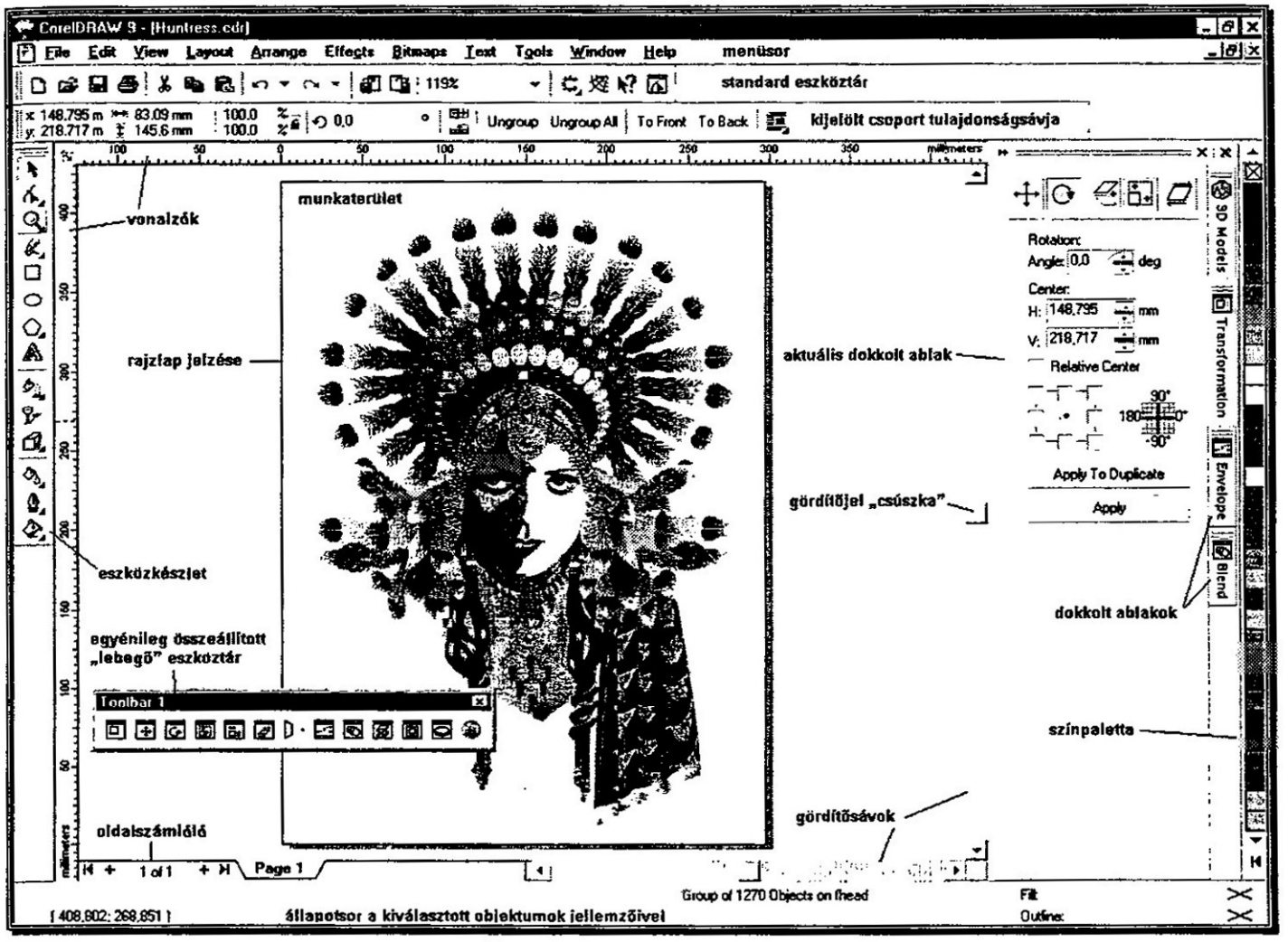
Ha a nyitó képernyőt nem akarjuk más megnyitások során alkalmazni, akkor kapcsoljuk ki a **Show this Welcome Screen startup** jelölőnégyzetet. A program indításakor megjelenő párbeszédpanelt a **Tools** menü **Options/General** párbeszédpaneljének **On CorelDRAW! start-up** mezőjében állíthatjuk be. Itt a fent említett összes lehetőség közül választhatunk, például a program indításakor azonnal új grafikát kezdhetünk a **Start a New Document** listaelem kiválasztásával.

A szoftverkörnyezet

A CorelDRAW ikonorientált környezetben működik, maga is ikonokat alkalmaz az egyes funkciók kiváltására. Az ikonok a parancsok képi megfelelői, apró, szemléletes ábrák, amelyekkel könnyebb tájékozódni, és amelyek segítségével a megfelelő parancsok indíthatók. A Windows 95 konvencióinak megfelelő módon felépített (az indító környezethez szervesen kapcsolódó) CorelDRAW képernyője a következő főbb részeket tartalmazza (lásd az 1-23. ábrát).

Az operációs rendszer minden egyes alkalmazása, programja külön alkalmazási „ablak"-ban fut. Az itt bemutatott képernyőkép a CorelDRAW ablak, vagyis programunk munkaasztala. A szerkesztett állományok a dokumentumablakokba kerülnek. A legfelső sor az alkalmazási ablak fejléce, amely a szerkesztett dokumentum neve mellett bal oldalt a rendszerablak, jobb oldalt méretváltoztató és ablakzáró ikonokat tartalmazza. A rendszerablak ikonra rákattintva az egérrel a környezethez kapcsoló úgynevezett rendszerablak menüt gördíthetjük le. Itt kicsinyítjük, nagyítjuk a rendszerablakot, vagy akár befejezzük a CorelDRAW futtatását, kilépünk a rajzszerkesztőből. Ha kétszer gyorsan kattintunk a rendszerablak ikonra, akkor bezárjuk a rendszerablakot, azaz befejezzük a rajzprogram használatát. Ennek felel meg a rendszerablak menü **Close** (Bezárás) parancsa vagy az Alt+F4 billentyűkombináció is.

A rendszerablak ikonnal legördíthető menü **Restore** (Előző méret) parancsa vagy a címsor ikonjára kattintás állítja helyre az eltorzított méretű rendszerablakot. Ugyane menü **Move** (Áthelyezés) parancsa segítségével mozgatjuk a CorelDRAW rendszerablakát, amennyiben annak mérete kisebb a lehetséges legnagyobb, azaz a képernyőhatárig kihúzott méretnél. Ha az ablak maximális méretű, akkor ez a parancs nem adható ki. Ezt a menüsor szürke – ki nem választható – jelölése is mutatja. A nem maximális méretű ablakot mozgathatjuk egérrel úgy is, hogy rámutatunk a címsorra, majd lenyomjuk az egér bal gombját és annak folyamatos nyomva tartása mellett az ablakot az új helyére vonszoljuk. Ha felengedjük a bal egérgombot, akkor az ablak az új helyén rögzül.



1-23. ábra

A **Size** (Méret) paranccsal a rendszerablak méretein változtathatunk. Ez egérrel úgy oldható meg, hogy az ablak határoló vonalaira mutatunk az egérkurzorral. Ekkor az a kiválasztott oldaltól (ablakrésztől) függő formát vesz fel, mely jelzi a mozgatás irányát: ↕, ↔, ↘.

A rendszerablak menü **Minimize** (Kis méret) menüpontjának felel meg a bal oldali **méretváltoztató ikon**, amellyel az egész CorelDRAW-t ikon méretűvé zsugorítjuk (erre akkor lehet szükség, ha más Windows-alkalmazásra vagyunk kíváncsiak). A nem maximális méretű ablakban kiadható **Maximize** (Teljes méret) menüpont, vagy az ikon a lehetséges legnagyobb rendszerablakot állítja be.

A **Close** (Bezárás) menüpont (vagy közvetlenül a szerkesztésből kiadott Alt+F4 billentyűkombináció), illetve a címsor alkalmazásbezáró ikonjára kattintás a szövegszerkesztés befejezését jelenti. Ha a szerkesztett dokumentum változásait még nem mentettük el, akkor a program megkérdezi, mentjük-e a dokumentum módosítását? **Yest** válaszolva elmentjük a dokumentumot, **Not** válaszolva a változtatások elvesznek, a **Cancel** (Mégse) nyomógombra kattintással vagy az ezzel egyenértékű Esc billentyű lenyomásával visszatérhetünk a szerkesztéshez.

A rendszerablak második sora a menüsor, melynek almenüit vagy a fentiek szerint egérrel, vagy a billentyűzet segítségével gördítjük le. Az alatta levő sorokban a **Window/Toolbars...** paranccsal ki- vagy bekapcsolható ikonmenük, más néven ***szerszámos ládák*** találhatók, melyeket később részletesen ismertetünk.

Közepes (az ikon és a teljes méret közötti köztes) méretű ablakot alakíthatunk ki, ha a menüsor jobb szélén álló ikonra kattintunk. Ekkor megváltozik a képernyő formája, a kialakuló külön szerkesztőablak saját menülegördítő, méretező ikonokkal rendelkezik. Ezek az ikonok teljes méretű dokumentumablak esetén a menüsor jobb oldalán jelennek meg, és a szerkesztett dokumentum ablakára vonatkoznak.

A CorelDRAW 9.0 változatában egyidejűleg több dokumentumot is szerkeszthetünk. A **Window** menü **New Window** parancsa segítségével új ablakot nyithatunk, amelynek tartalma – a megnyitáskor – a szerkesztett dokumentummal fog megegyezni, azaz két egyforma ablakunk lesz. Új ablak nyílik akkor is, ha a **File/New** paranccsal (a Ctrl+N billentyűkombinációval vagy az Új dokumentum ikonra kattintással) új dokumentum szerkesztését kezdeményezzük, illetve a **File/Open** paranccsal (a Ctrl+O billentyűkombinációval vagy a Megnyitás ikonra kattintással) meglévő dokumentumot töltünk be.

Ha az aktív (szerkesztett) dokumentum ablaka nem maximális méretű, akkor a többi ablak is láthatóvá válhat. Ez előnyös akkor, ha az egyik dokumentumból a másikba akarunk részeket másolni vagy átmozgatni. A dokumentumablakok közül ilyenkor rákattintással választjuk ki azt (aktivizáljuk), amelyikben dolgozni szeretnénk. Az aktív dokumentumablakot az inverz címsor, a benne megjelenő vezérlőikonok, és a dokumentumablak üzemmód ikonjai jelzik.

Az aktív dokumentumablak kiválasztható a **Window** menü alján látható listából is, vagy akár a listán szereplő ablakok bejárási sorrendjében, rajtuk a Ctrl+F6 billentyűkombinációval végiglépkedve is. A kiadott parancsok mindig az aktív dokumentumablakra vonatkoznak. A nyitott – de nem ikonizált (Kis méret) méretű – dokumentumablakok között a **Window** menü **Cascade** (Lépcsőzetesen), **Tile Horizontally** (Egymás alatt) és **Tile Vertically** (Egymás mellett) parancsaival oszthatjuk fel a szerkesztőablakot. Az automatikusan kialakuló arányok az ablakhatárok egeres elmozdításával megváltoztathatók.

A címsor vagy egyetlen megnyitott dokumentumablak esetén esetleg a menüsor elején álló ikon ***ablakzáró ikon***ként is működik, amellyel az aktív, azaz az éppen szerkesztett dokumentumablak zárható le. Ehhez duplán kell kattintani az ikonra. Ugyancsak az ablak lezárására szolgál a címsor jobb szélén álló ikon is. Ugyanennek felel meg a Ctrl+F4 billentyűkombináció is. E parancsokkal tehát nem lépünk ki a rajzszerkesztőből, csupán az aktív dokumentum szerkesztését fejezzük be. Ha az ablakban szerkesztett állományon már módosítottunk, akkor a program a

lezárás előtt figyelmeztet, hogy mentsük el a változást, ha szükséges. Amennyiben nem mentjük el a változtatást, akkor az elvész. Mentés esetén a korábbi (eredeti) állomány neve *.bak* kiterjesztést kap (ha ezt korábban kértük a **Tools/Options/Save** párbeszédpanel-lap **Make backup on save** jelölőnégyzetének kiválasztásával).

A ***kis méret ikon*** a közepes (minimális és teljes közötti) méretű dokumentumablak címsorának jobb oldali szélén található. Ezzel az aktuális ablak zsugorítható ikon méretűre. Az erre az ikonra kattintás a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Minimize** menüpontjának felel meg.

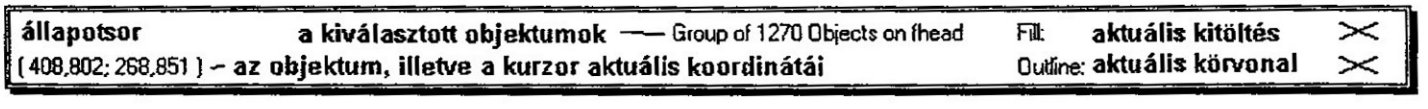
Az ***ablaknagyítás ikon*** a nem teljes méretű dokumentumablak címsorának jobb oldali szélén található. Ezzel az aktuális ablak nagyítható az eredeti (lehetséges legnagyobb) méretére. Az erre az ikonra kattintással megegyező hatású a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Maximize** parancsa is. A teljes méretű dokumentumablakban e helyett az ikon helyett az ***előző méret ikon*** jelenik meg. Megegyező hatású a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Restore** parancsa is. A szerkesztett dokumentumablak rendszerikonjával legördíthető menü további parancsai a korábban ismertetettek szerint vonatkoznak az aktív dokumentumablakra.

A függőleges és vízszintes gördítősáv az állományban való mozgást segíti, illetve a kurzor relatív helyét mutatja a rajta elhelyezkedő gördítőjel segítségével az állományon belül. Az állományban való mozgáshoz vagy a megfelelő irányba mutató gördítőikonra (nyilakra) kell az egérrel kattintani, vagy a gördítőjelet kell a megfelelő irányba mozgatni.

Az alsó (vízszintes gördítősáv) alatt található az ***állapotsor*** (lásd az 1-24. ábrát). Az állapotsor megjelenítése ki- vagy bekapcsolható, tartalma szabályozható a **Tools** menü **Options,** illetve **Customize** parancsával.

Az állapotsor alapértelmezés szerinti tartalma rajzolás közben:

- a grafikus kurzor aktuális koordinátái,
- a rajzolt rajzelem vagy az azt befoglaló négyszögidom méretei,
- az aktuális rajzeszköz körvonalának vastagsága, színe, kitöltőszíne és mintázata.



1-24. ábra

Ha az objektum rajzolását befejeztük, vagy csak kijelöltük az objektumot, akkor a méretek helyett a rajzelem típusa és rétege jelenik meg. A CorelDRAW képernyőnek ebben a legalsó sorában jelennek meg a program üzenetei is. A képernyőn megjelenő információk a **View, Window** és a **Tools** (**Options, Customize**) menük parancsaival módosíthatók.

Párbeszédpanelek és parancsok

A legördülő menük három pontra végződő parancsaiból úgynevezett párbeszédpanel megjelenítése indítható. Ezekkel a kiválasztott parancsok paraméterezhetők, vagyis a parancs végrehajtását módosító információkat adhatunk meg. A párbeszédpaneleken az összetartozó információcsoportok bekeretezve jelennek meg. A parancsok működését befolyásoló vezérlő elemek:

☑ ***Kapcsoló-*** vagy ***jelölőnégyzet:*** Kétállású kis négyzet, amelynek két állapota van (☐ ki- vagy ☒ bekapcsolt, az utóbbit a kis négyzet x-elése, esetleg ☑ kipipálása jelzi). Egy ablakban, illetve bekeretezéssel jelölt paramétercsoportban egyszerre több kapcsoló is bekapcsolva lehet.

⊙ ***Kiválasztó-*** vagy ***rádiógomb:*** Kattintással megnyomható kör alakú ikon. Az ilyen gombokat tartalmazó csoportban mindig csak egy gomb lehet benyomva (ezt a körbe írt pont jelzi).

OK ***Nyomógomb:*** A preferált gomb kiemelt kerettel jelenik meg. A ráírt funkció végrehajtását egeres rákattintással, illetve a kiválasztás után az Enter billentyű lenyomásával indítjuk. A **Mégse** „nyomógomb" az Esc billentyűnek megfelelő funkciójú, és elveti a parancs végrehajtását.

6,350 ***Méretbeállító*** vagy ***léptetőmező:*** a nyilakra mutatva, illetve a kurzormozgató nyilakkal (fel, le) növelhető és csökkenthető a beírt érték. A kurzorral a mezőbe állva az adat pontosan beírható.

milliméter ***Kiválasztólista:*** A jobb oldali nyílra kattintva, vagy a mezőre állva és az Alt+↓ billentyűkombinációt megnyomva a legördülő menü feltárulkozik. A megfelelő elemet a listából választjuk ki vagy a mezőbe írjuk.

A megfelelő gomb, kapcsoló vagy mező kiválasztását – billentyűzettel vezérelve – azokon sorban haladva adjuk meg. A Tab billentyűvel előre, a Shift+Tab billentyűvel hátra lépünk a kijelölési sorban. A kapcsolásra kijelölt ***jelölőnégyzet*** ki- és bekapcsolását a Szóköz billentyű vagy az Alt+ a megfelelő kapcsoló mellé írt elnevezés aláhúzott betűjének billentyűkombinációjával, illetve egeres rákattintással végezzük.

Környezeti beállítások, alapértelmezések

A **Tools** menü **Options** (Alt,T,O, illetve Ctrl+J billentyűkombináció) parancsának, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** vagy **Toolbars** parancsának párbe-

szédpanel-lapjai segítségével állítjuk be rajzszerkesztőnket a legmegfelelőbb üzemmódba. Ugyanerre szolgálnak az Options, Edit Options, Display Options, General Options, Text Options, Font Options, Spelling Options, Type Assist Options, Bitmap Memory Options ikonok is. Ezek a parancsok az **Options** párbeszédpanel hierarchikus lapszerkezetének egy-egy ágát jelenítik meg, ahonnan a struktúrában feljebb lépve természetesen a többi ág is bejárható. A színkezelés beállítását a **Tools** menü **Color Management** parancsával is végezhetjük, amely ugyancsak az **Options** párbeszédpanel egy külön ágát jeleníti meg. Az ágakat a párbeszédpanel bal oldalán látható [+] ikonokra kattintva nyithatjuk ki és a [−] ikonokra kattintva zárhatjuk be (lásd a 16-1. ábrát).

Az elvégzett beállításokat a rendszer megőrzi, a legközelebbi szerkesztéskor alapértelmezett értéknek tekinti azokat. A beállítási lehetőségek nagyot változtak a program megelőző változatához képest, ahol csak nyolc párbeszédpanel-lapon adhattuk meg a paramétereket.

E beállítások egy részét a szerkesztett dokumentumban tároljuk, azaz a legközelebbi szerkesztéskor ugyanazok a beállítások érvényesülnek, amelyek a dokumentum utolsó elmentésekor hatásosak voltak. A párbeszédpanel egyes paramétereit ❑ karakterek előzik meg. Az ilyen paraméterek kapcsoló jellegűek, két állapotúak: ❑ esetén kikapcsolt, ☑ esetén bekapcsolt állapottal. Kapcsolásukhoz a ❑ jelre kell állni a kurzorral, majd vagy az egér bal gombjával kattintani, vagy a szóköz gombot kell lenyomni. A párbeszédpanel ☑ kipipált jelölőnégyzettel jelölt paraméterei az aktuális beállítást mutatják. A kapcsológombok között előre a Tab, visszafelé a Shift+Tab billentyűkombinációval lehet a billentyűzet segítségével mozogni, de itt is célszerűbb az egér alkalmazása. A kapcsolók következő leírásánál általában a bekapcsolt állapot hatását írjuk le.

Néhány paraméter beállítását kiválasztólistából tehetjük meg, ezek a listák a gördítőnyíl ikonokra állva jelennek meg. A megfelelő listaelemet vagy az egérrel, vagy a kurzormozgató (fel- és lefelé mutató nyíl) billentyűkkel pozícionált kijelölőmezővel választhatjuk ki. Ha mindehhez az Alt billentyűt is lenyomjuk, akkor ez a lista is kitárul. Kiválasztás után vagy az Enter billentyűt kell megnyomni, vagy duplán kattintani az egérrel a kijelölt mezőn. Némely egyéb paramétert a megfelelő beviteli mezőbe begépeléssel kell bevinni.

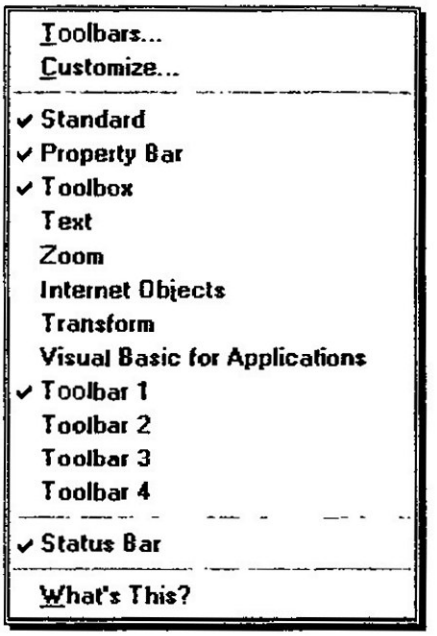
Ha semmit nem választunk ki (inkább maradunk a régi beállításnál), akkor az Esc billentyűt kell megnyomnunk, vagy a **Cancel** nyomógombra kell kattintanunk, és ezután visszatérünk a szerkesztett dokumentumnak arra a részére, amelyből a párbeszédablakot, illetve a menüt hívtuk. Az **Options** párbeszédpanel-lapjain a CorelDRAW „kellékeit" kapcsoljuk ki vagy be, illetve egyéb, a rajzszerkesztő működését alapvetően befolyásoló kapcsolót állítunk be (mentések, nyomtatási, megjelenítési, automatikus javítási jellemzők stb.). A párbeszédpanel lapjainak kezelésével részletesen foglalkozunk a 3., 6. és a 16. fejezetben.

Dokkolt ablakok

A dokkolt ablakok a kiválasztott objektumhoz kapcsolódó tartalommal jeleníthetők meg. Bekapcsolásukra használjuk többek közt a **Window/Dockers** ▸ almenü parancsait. Ezek a szélüknél fogva tetszőlegesen átméretezhetők, fejlécüknél fogva áthelyezhetők, ha már nincs rájuk szükség, az [x] ikonnal bezárhatók. A dokkolt helyről elmozgatott ablak fel (▲) és legördíthető (▼).

Az eszköztárak megjelenítése

Az eszköztárak a parancsok gyors, egylépéses kiadására szolgáló ikonokat funkció szerint foglalták össze. Ikonokat készítettek minden gyakran használt eszközhöz. Az eszköztár-ikonokkal elvégezhető műveletek általában a menükből is elérhetők. Az alapértelmezett eszköztárak (Standard, Property Bar, Toolbox, Text, Zoom, Internet Objects, Transform Visual Basic for Applications), illetve az állapotsor (**Status Bar**) a jobb oldali egérgombbal egy eszköztárra kattintva megjelenített helyi menüben is be- vagy kikapcsolható (lásd az 1-25. ábrát). A helyi menü **Toolbars** parancsával megjeleníthető a **Toolbars** párbeszédpanel (lásd az 1-26. ábrát), amelyen szabályozhatjuk az eszköztárak megjelenését.



1-25. ábra

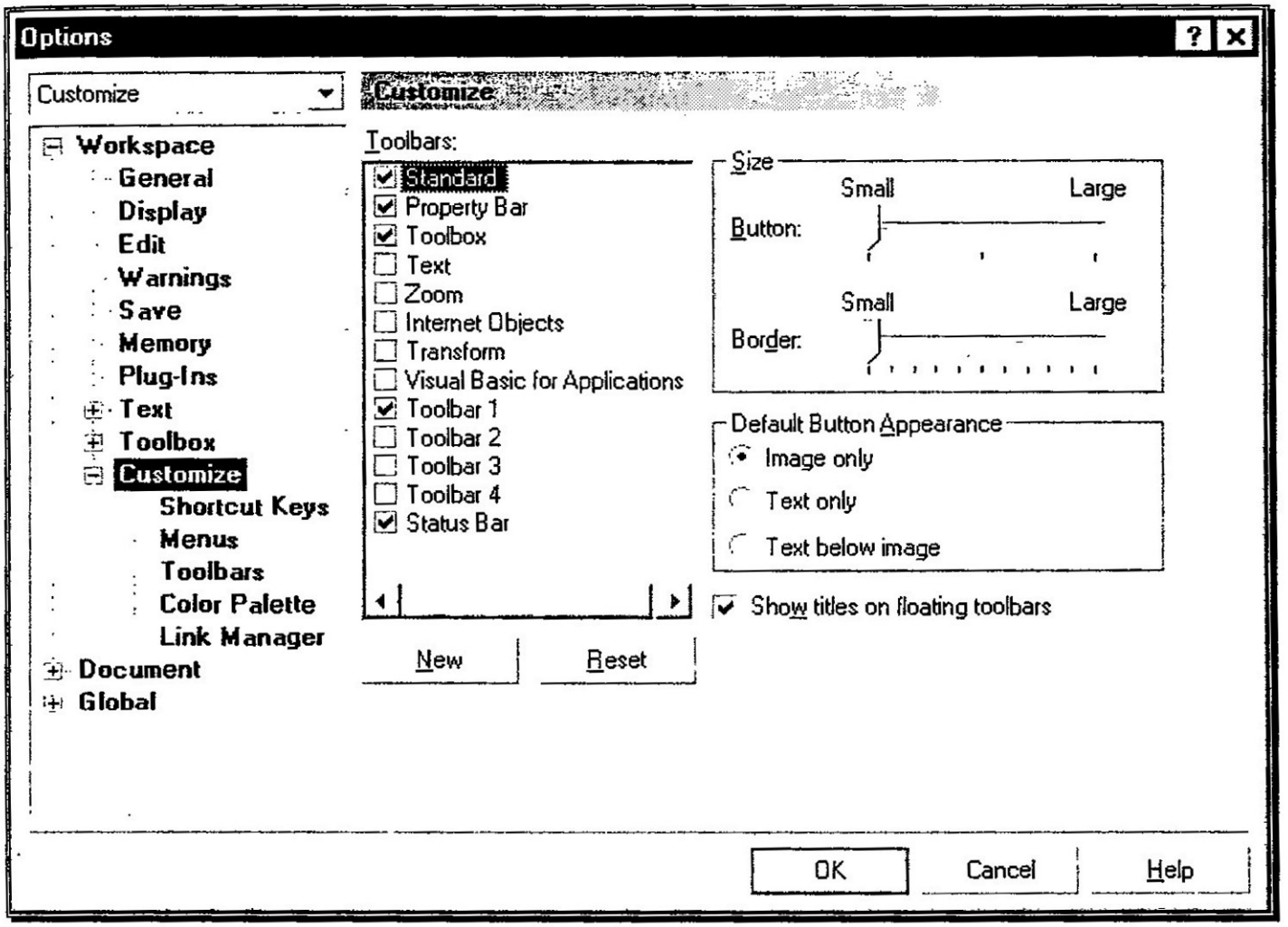
A program egyik hasznos szolgáltatása, hogy az ikonos eszköztárak ki- és bekapcsolhatók, illetve testre szabhatók, átalakíthatók. A **Window** (korábban **View**) vagy a fentebb bemutatott helyi menü **Toolbars** parancsával, illetve az **Tools** menü **Options** parancsának **Toolbars** párbeszédpanel-lapján állítjuk be a képernyőn található „szerszámosládák" elemeit és a megjelenő eszköztárakat. Ez annyit jelent, hogy az ikonokat és a hozzájuk rendelt parancsokat is megváltoztathatjuk. A **Customize** párbeszédpanelen jelölőnégyzetekkel kapcsolhatjuk ki vagy be valamely eszköztár megjelenítését (lásd az 1-26. ábrát).

Az eszköztárak megjelenítését beállító kapcsolók:

☑ **Standard:** Alap eszköztár, alapértelmezés szerint a menüsor alatt jelenik meg, a legfontosabb fájlkezelő és szerkesztőparancsokat tartalmazza. Az alapértelmezett hely és az eszköztár tartalma a későbbiek szerint megváltoztatható.

☑ **Property Bar:** Tulajdonságsáv, amely tetszőleges rajzeszköz kiválasztása után, a vízszintes vonalzó felett jelenik meg. Az a feladata, hogy az aktuális rajzeszközhöz kapcsolódóan megmutassa az érvényes beállításokat, és gyors lehetősé-

get biztosítson azok megváltoztatására. A kijelölőeszköz kiválasztása – rajzelem kiválasztása nélkül – a lapformázáshoz szükséges tulajdonságsávot jeleníti meg. Ezen beállíthatjuk a **Layout** menü **Resize** és **Page Setup** párbeszédpaneljén található kapcsolókat (például igazodások bekapcsolását).



1-26. ábra

- ☑ **Toolbox:** Alapértelmezés szerint a CorelDRAW képernyőjének bal oldalán megjelenő ikoncsoport. Parancsai különböző rajzolási és rajzelemmódosítási feladatok végrehajtására használhatók, mint objektumok kijelölésére és átalakítására, a körvonalak és kitöltési tulajdonságok meghatározására stb.
- ☑ **Text:** A szövegek stílusának, formázásának (bekezdés-igazításának, félkövér, dőlt, aláhúzott stb. írásának) beállítására szolgáló eszköztár. Szinte teljesen megegyezik a közismert Microsoft Word formázó eszköztárával.
- ☑ **Zoom:** A rajz részleteinek nagyítására, kicsinyítésére és a rajzterület munkaablakban mozgatására szolgáló eszköztár.
- ☑ **Internet Objects:** A rajzelemekhez Internetes hivatkozásokat (URL címeket) kapcsolhatunk. Ez az eszköztár tartalmazza az ezzel kapcsolatos ikonokat, amelyeket később részletezünk.
- ☑ **Transform:** Az objektumok átalakításának eszköztára.

☑ **Visual Basic for Applications:** A Visual Basic fejlesztőkörnyezet ikonjai.
A bekapcsolt jelölőnégyzetekkel jelölt eszköztárak megjelennek a munkaablakban. Az egyes ikonokhoz rendelt parancsokat a következő fejezetekben részletezzük.

Az eszköztárakban megjelenő ikonok méretét a **Button** csúszkával adjuk meg. A nagyobb méretű ikonokat tartalmazó eszköztárak összes ikonja esetleg nem fér el eredeti helyén. Ekkor különösen érdemes lebegővé („úszóvá") tenni az eszköztárat. Ehhez az eszköztárakat szélüknél megfogva mozgatjuk el (olyan eszköztár-részre mutatunk, mely nem tartalmaz ikont, majd a lenyomott bal egérgomb mellett új helyre húzzuk). Az úszó eszköztárak a vízszintes vonalzó feletti sávra, illetve a CorelDRAW képernyő széleire mozgatva ismét rögzülnek (ekkor az eszköztár címsora és bezáró ikonja is eltűnik).

A **Customize** párbeszédpanelen alkalmazható nyomógombok:
OK: Kilépés, a módosítás befejezése. A kilépés után érvénybe lépnek a megváltozott beállítások.
Cancel: Kilépés a módosítás végrehajtása nélkül.
New: Új, üres, úszóablakos eszköztárat hoz létre **Toolbar n** néven, ahol az **n** az egyéni eszköztár száma. Az eszköztárnak azonnal új nevet is adhatunk, de az ilyen módon létrehozott egyéni eszköztárak később is átnevezhetők. Az átnevezéshez kattintsunk az eszköztár nevére a párbeszédpanelen és gépeljük be az új nevet. A létrehozott új eszköztár kapcsolója megjelenik a **Toolbars** párbeszédpanel **Toolbars** listájában.
Reset: A kiválasztott eszköztár alapállapotba kapcsolása.
Delete: Törli a párbeszédpanel **Toolbars** listájában kijelölt eszköztárat. Ez a nyomógomb új eszköztár létrehozása után jelenik meg, hiszen a CorelDRAW saját eszköztárai nem törölhetők.
Customize: Az eszköztár tartalmának módosítása. Az egyes ikonok megadási módja megegyezik a **Tools** menü **Options/Customize** parancsa szerintivel, kezelését később külön fejezetben ismertetjük (lásd a CorelDRAW testre szabása fejezetet).

Az Alt+Shift billentyűkombináció nyomva tartásával és egy ikon mozgatásával az eszköztárat egyéni módon alakíthatjuk át. Az eszköztárról lehúzott – és másik eszköztárba nem helyezett – ikon törlődik. A módszerrel egyik eszköztárból a másikra mozgathatunk ikonokat. Az ikonokat egy eszköztáron belül is átrendezhetjük. Ha a mozgatást a Ctrl+Alt billentyűkombináció nyomva tartásával végezzük, akkor a kiszemelt ikonról másolatot hozhatunk létre egy másik eszköztárban. A másolás alatt az egérkurzor a ⊞ formát veszi fel (a mozgatásnál a + jel nem jelenik meg).

2. FEJEZET

A SÚGÓ KEZELÉSE

A CorelDRAW-ban a munkafelületen, a helyi menüben és a **Help** menüben találjuk meg a következő hasznos lehetőségeket:

- helyzetérzékeny, környezetfüggő súgót, amely mindig az egérkurzor helyének megfelelő segítséget nyújtja, ennek segítségével a párbeszédpanelek egyes elemeiről részletes magyarázatot kérhetünk,
- tankönyvet, amely útmutató a program leghasznosabb eszközeinek megismeréséhez, a legfontosabb eszközök kezelésének elsajátításához,
- keresőeszközt a súgó témaköreiben való böngészéshez,
- tanfolyamot, amely hét leckén keresztül vezet be az egyre bonyolultabb rajzok, összetett dokumentumok (embléma, naptár, címke, plakát, szórólap) készítésébe,
- az Interneten keresztül elérhető technikai támogatást,
- ötleteket a hibaelhárításhoz.

A program oktató üzemmódjába már a program indítását követően megjelenő első párbeszédpanel segítségével bekapcsolódhatunk. Az Interneten keresztül további támogatáshoz juthatunk a fejlesztő honlapjára csatlakozva (www.corel.com).

Mindezek mellett igen részletes fogalomtárhoz is jutunk, amely a program súgólapjain előforduló ismeretlen szakkifejezéseket magyarázza el.

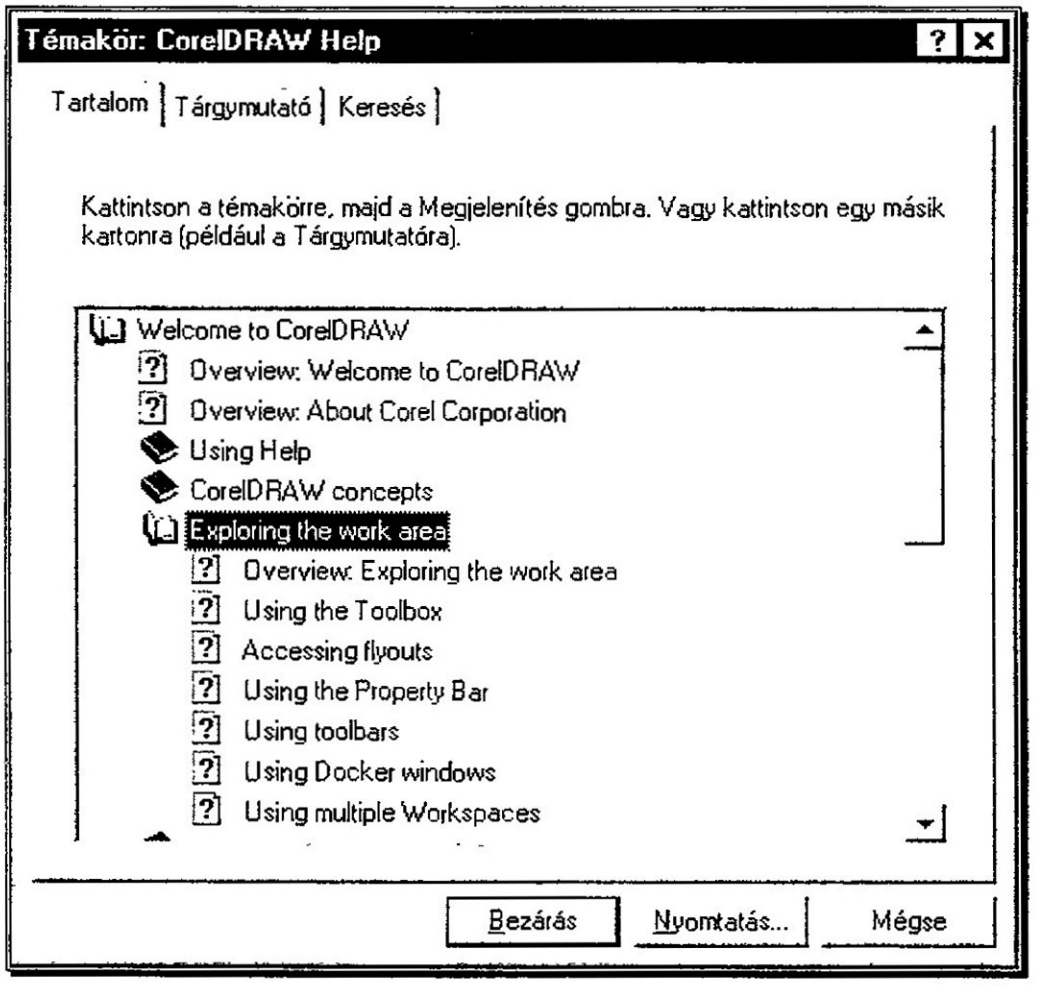
A súgó tartalomjegyzéke

A súgó tartalomjegyzékét a **Help/Help Topics** menüpontból, vagy rajz-, illetve dokumentumszerkesztés közben az F1 funkcióbillentyűvel hívjuk. Válasszuk ki a megjelenő párbeszédpanel **Contents** (Tartalom) lapját (lásd a 2-1. ábrát)! A következőkben bemutatott párbeszédpanelek a magyar nyelvű Windows NT 4.0-nak köszönhetően szintén magyar vezérlő elemeket tartalmaznak. A leírásban megadjuk az angol operációs rendszer esetén itt megjelenő feliratokat is.

A keresett kötetet és fejezetet rákattintással választjuk ki a súgó könyvtárának kötetei közül. A kötet ikonra mért kettős kattintással kinyitjuk a kötetet. Egyetlen kattintással csak kijelöljük a kötetet, ekkor a megnyitásra alkalmazhatjuk az **Open** (Megjelenítés) nyomógombot is. A nyitott kötet fejezetei megjelennek. A megnyitott kötetet vagy ismételt kettős kattintással, vagy kijelölése után a **Close**

(Bezárás) nyomógombbal zárjuk be. A megjelenített fejezeteket is ikonjukra mért kattintással nyitjuk meg. A **Print** (Nyomtatás) nyomógombbal kinyomtathatjuk a képernyőn megjelenített vagy kijelölt súgólap tartalmát. A nyomtatás előtt meg kell adnunk a nyomtatás paramétereit (példányszám, sorba rendezés stb.).

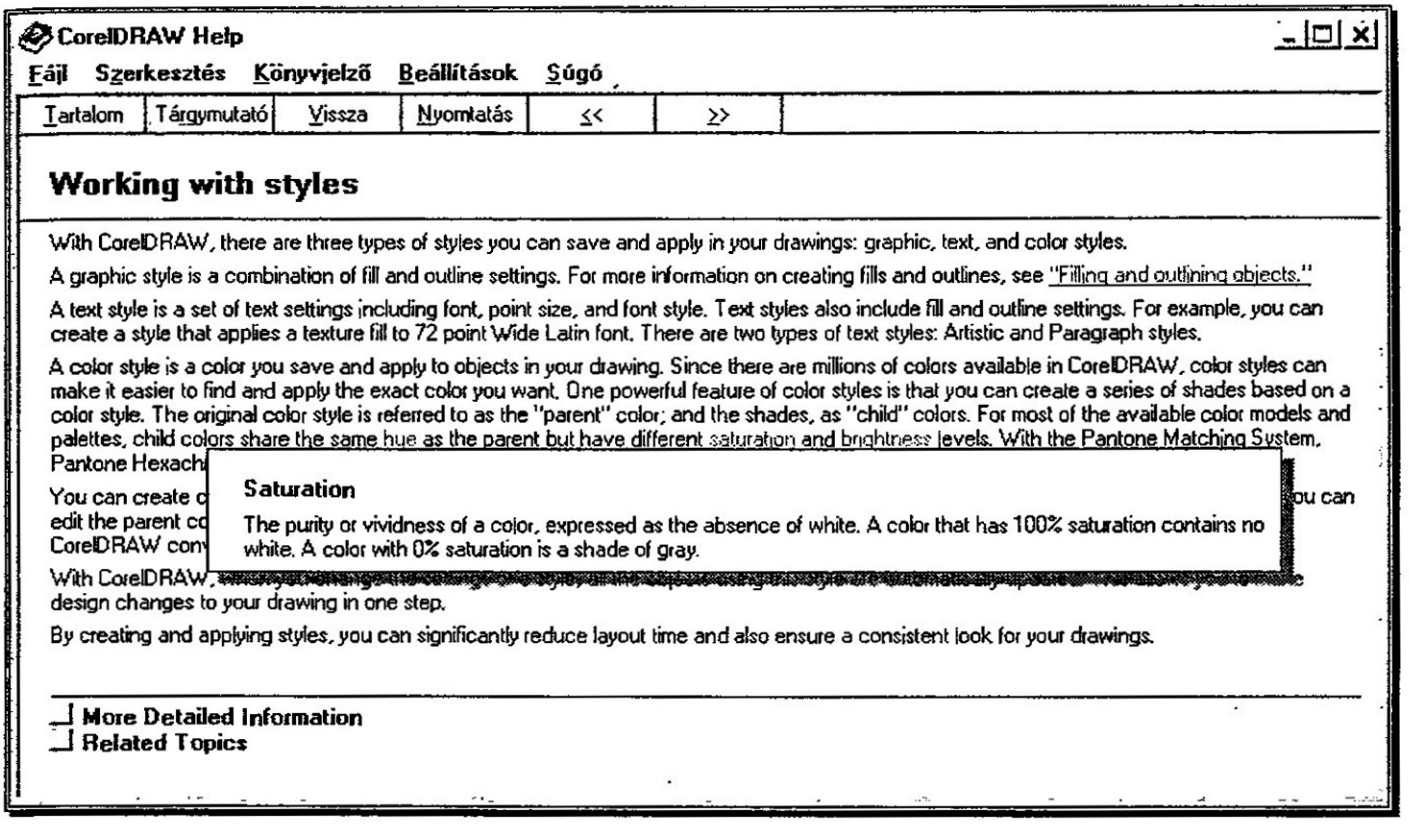
A részletező súgólapon a bővebben kifejthető fogalmakat szaggatott zöld vonalak húzzák alá. Ha egy ilyen fogalomra mutatunk, akkor az egérkurzor mutató kézre változik. Ezzel a kijelölt szóra kattintva az adott fogalom definíciószerű magyarázatát jeleníthetjük meg (lásd a 2-2. ábra „saturation" definícióját). Innen a megelőző súgólaphoz a részlet területe mellé kattintással vagy az Esc billentyű lenyomásával jutunk vissza. Hasonlóan kezelendők a folyamatos zöld vonallal aláhúzott kapcsolódó témakörök nevei is. Ezek azonban nem definíciók (lásd a 2-2. ábrán aláhúzással jelölt „Filling and outlining objects" részt), hanem önálló súgólapok további hivatkozásokkal. Ezekre kattintva bejárhatjuk a kapcsolódó témaköröket is (lásd a 2-3. ábrát).



2-1. ábra

A súgó lapja önálló alkalmazásablakban jelenik meg a képernyőn, így ez az ablak is átméretezhető szegélyeinek egeres elvontatásával. Ha a súgólap megjelenítendő információja nem fér el a súgó ablakában, akkor az ablak jobb szélén függőleges gördítősáv is megjelenik. Ennek segítségével mozgathatjuk a súgólapot az ablak-

ban. A súgólapot bemutató ablakban a következőkben ismertetett nyomógombok és parancsok használhatók (lásd a 2-2. ábrát).



2-2. ábra

A Súgó nyomógombmenüjének parancsai:

Contents: Bemutatja a súgó tartalomjegyzékét. A nyomógombparancs megegyezik a Súgó **Contents** (Tartalom) párbeszédpanel-lapjának megjelenítésével. Csak a billentyűzetet alkalmazva a Tab billentyűvel lépünk a megjeleníteni kívánt témakörre, utána nyomjuk meg az Enter billentyűt. A tartalom megjelenítésére szolgáló gyorsbillentyű, az F1 lenyomása után is a fentiek szerint járunk el.

Index: Megjeleníti a súgó témakörök keresésére alkalmas tárgymutatóját. Ugyanez jelenik meg akkor is, ha a súgó tárgymutató lapját választjuk (lásd a 2-5. ábrát).

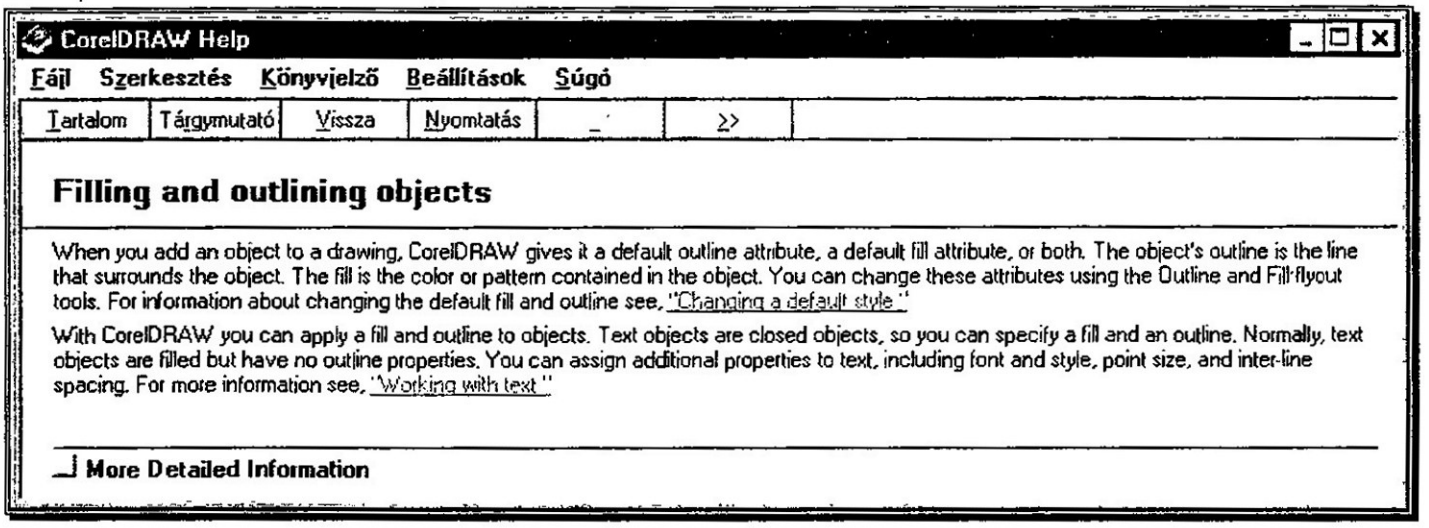
Back: Lépésről-lépésre visszafelé megmutatja a korábban megtekintett súgólapokat. Ha elérjük a legelsőnek megjelenített súgólapot, akkor inaktívvá válik ez a nyomógomb is.

Print: Kinyomtatja az aktuális súgólapot.

<<: Az aktuális témához kapcsolódó előző súgólapra lép.

>>: Az aktuális témához kapcsolódó következő súgólapra lép.

A párbeszédpanelek ☐ szimbólumaira kattintással a mögöttük megadott kapcsolódó párbeszédpanel, illetve a téma további részletezése tölthető be (**More Detailed Information**).



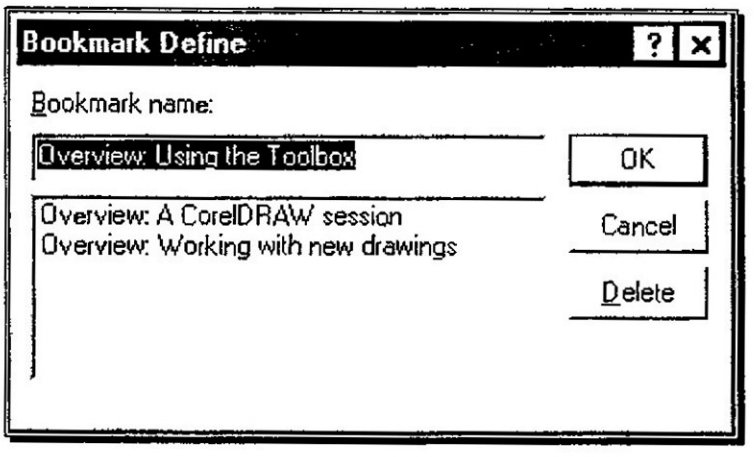
2-3. ábra

A súgó menüsorából kiadható parancsok:

File: E menü parancsaival nyithatunk meg másik (*.hlp* kiterjesztésű) súgófájlt (**Open**), nyomtathatjuk ki az aktuális lapot (**Print Topic**) vagy léphetünk ki a súgó kezeléséből (**Exit**).

Edit (Szerkesztés): E menü **Annotate** parancsával saját megjegyzéseinket kapcsolhatjuk a súgólapokhoz.

Az **Edit/Copy** (Másolás) parancs a súgólapokon kijelölt részek vágólapra másolására szolgál. Megegyezik a Ctrl+Ins, illetve Ctrl+C billentyűkombinációval. A súgólapokon egérrel vagy a Shift+kurzormozgató billentyűkkel, illetve a Shift+PgUp, PgDn, Home, End billentyűkkel jelölünk ki a másolás számára részleteket. A kijelölést a kijelölt részek inverz színezése, a szöveg és a háttérszín felcserélődése jelzi. A vágólap tartalma (a Windowsból kilépés nélkül) később tetszőleges dokumentumba bemásolható (a Ctrl+V, illetve a Shift+Insert billentyűkombinációk valamelyikével, vagy az alkalmazás **Szerkesztés** (Edit) menüjének **Beillesztés** (Paste) parancsával). Ha nem jelöltünk ki részletet, akkor a másolással a teljes súgólap a vágólapra kerül.



2-4. ábra

Bookmark (Könyvjelző): Ebben a menüben hozhatunk létre új könyvjelzőket vagy törölhetünk régieket, ugorhatunk létező könyvjelzőre. Ez a célja ugyanis a könyvjelzőknek: a megjelenített súgólaphoz fűzött könyvjelzőt felhasználhatjuk az adott lap gyorsabb megjelenítéséhez.

A könyvjelzők létrehozását a **Bookmark/Define** paranccsal végezzük. A parancs kijelölése után megjelenő párbeszédpanelen módosítjuk a könyvjelző (alapértelmezés szerint a súgólap címével megegyező) nevét. A listán megjelenő, korábban létrehozott könyvjelzőket kijelölésük után a **Delete** (Törlés) nyomógombbal távolíthatjuk el. A létező könyvjelzők és az általuk jelölt lapok a **Bookmark** menü alján választhatók ki (lásd a 2-4. ábrát).

Options: Az itt található parancsokkal szabályozhatjuk a menü működését.

Keep Help on Top (Súgóablak helye): A kiválasztott súgó párbeszédpanel-lap a súgóból történő kilépés után a képernyőn marad, ha az **On Top** (Legfelül) kapcsolót választjuk. Ha a **Not On Top** (Nem legfelül) kapcsolót választjuk, akkor a párbeszédpanel a háttérbe helyezhető.

Display History Window (Előzmények ablak megjelenítése): Megjeleníti az utolsóként megtekintett néhány súgólap listáját. Használhatjuk arra, hogy visszatérjünk a korábbi súgólapokhoz.

Font (Betűtípus): Beállíthatjuk a kis, közepes és a nagy karakterek használatát a súgólapokon. Ez a beállítás más szöveges megjelenítéseket nem érint!

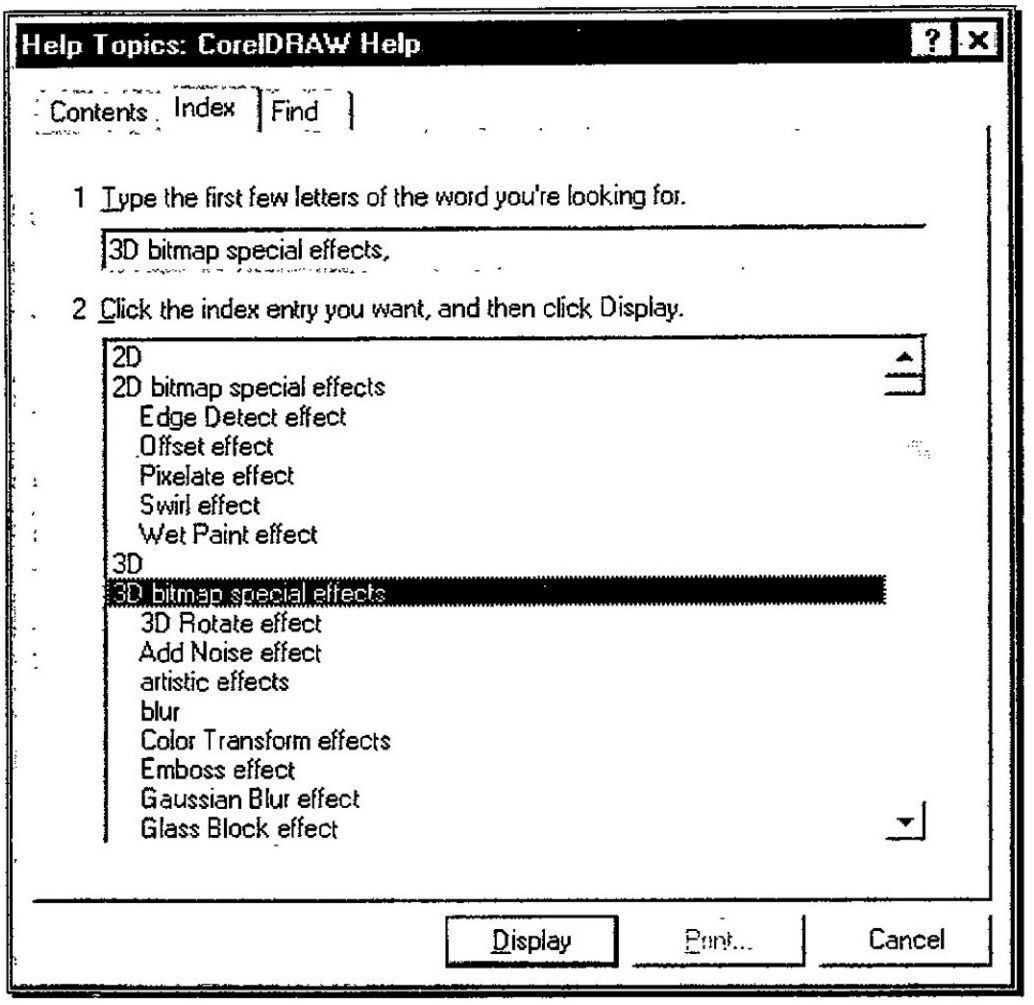
Use System Colors (Rendszerszínek használata): A beállított Windows-környezet színeit alkalmazza.

A Súgó tárgymutatója

Az **Index** (Tárgymutató) súgólapon a CorelDRAW indexelt (sorba rendezett) tárgymutató elemei között böngészhetünk (lásd a 2-5. ábrát). A beépített keresési algoritmus a tárgymutatójegyzéknek mindig arra a részére állítja a mutatót, amelyik a **Type the first few letters of the word you're looking for** mezőbe írt betűkkel kezdődik. Ha ilyen nincs, akkor az ábécérendben következő elemre áll. A megfelelő súgólapot végül a **Display** (Megjelenítés) nyomógombbal vagy dupla kattintással jelenítjük meg.

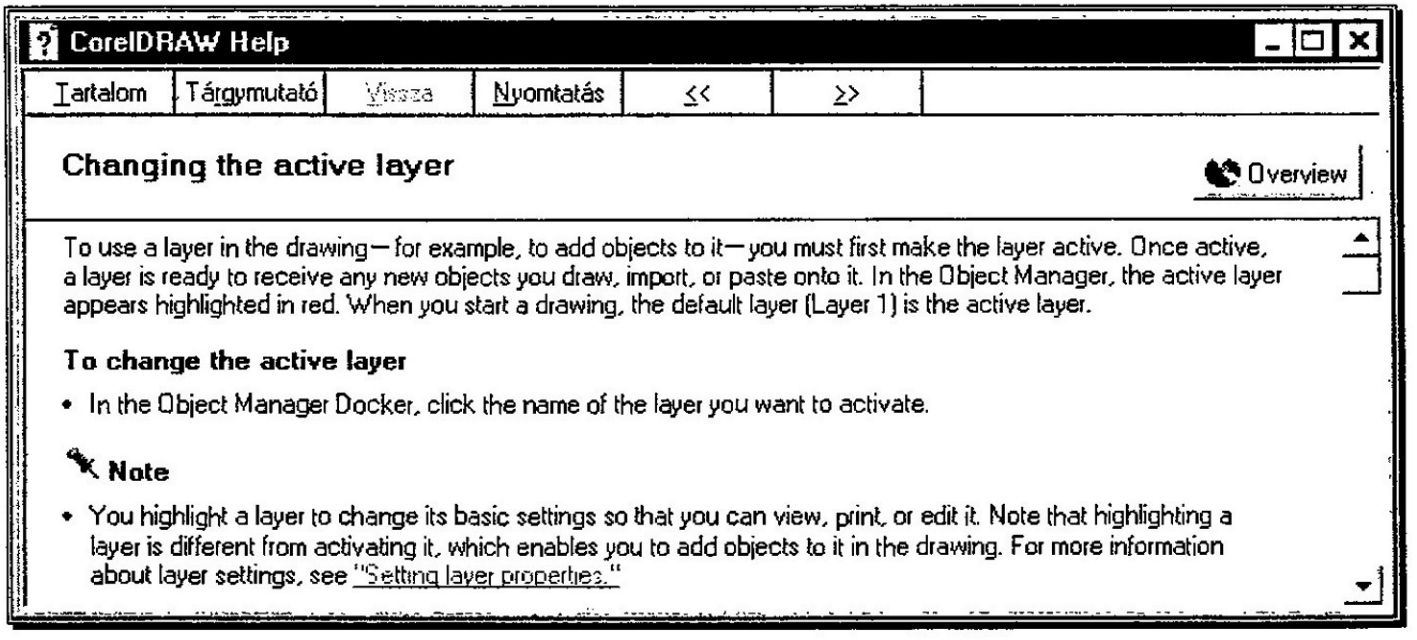
Ha az e módszerrel megjelenített részletező Súgó párbeszédpanelen a szaggatottan aláhúzott, zölden jelölt kulcsszóra kattintunk, akkor a program az adott fogalomhoz tartozó magyarázatot adja. Folyamatos zöld aláhúzással és kulcsszómegjelöléssel emelik ki a témához tartozó kereszthivatkozásokat. Ha ilyen panelrészre kattintunk, akkor a hivatkozott súgólap jelenik meg. A

nyomógombra kattintással kérhetjük az egyes problémák megoldásának lépésről lépésre történő ismertetését (lásd a 2-6. ábrát).



2-5. ábra

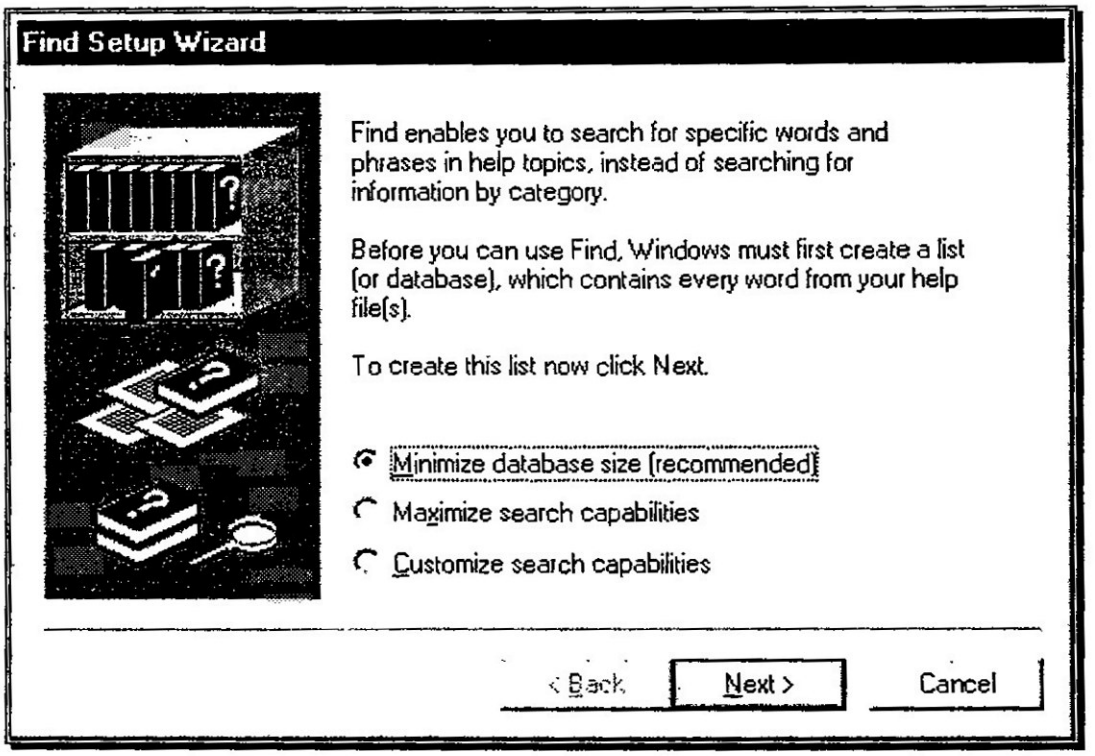
Ha a részletező Súgó-párbeszédpanel alján esetlegesen megtalálható **Related Topics** nyomógombra kattintunk, akkor az aktuális súgólaphoz kapcsolódó újabb súgólapok listáját jeleníthetjük meg, amelyről a további segítséget választhatjuk ki.



2-6. ábra

Témakörök keresése

A **Help/Find** (Keresés) párbeszédpanel-lapon kulcsszó szerint kereshetünk. A keresés a **kereséstelepítő varázsló** indításával kezdődik. Ekkor párbeszédpanelen adjuk meg, hogy minimális, teljes, vagy tetszőlegesen beállított méretű indextáblában akarunk keresni (lásd a 2-7. ábrát).



2-7. ábra

A kétlépéses varázsló végén megjelenik a 2-8. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyen a keresési szempontokat megadhatjuk. Az első mezőbe írjuk a keresendő szót (amelyhez tartozó leírást keressük a Súgóban). A másik lehetőség, hogy a **Select some matching words to narrow your search** (Szűkítéshez jelöljön ki a keresendővel megegyezőket) listában választjuk ki a kulcsszót.

A CorelDRAW ekkor megkeresi a keresett kulcsszóhoz tartozó témaköröket az **Options** (Beállítások) nyomógombbal megadható módon. A megtalált témaköröket a párbeszédpanel alján, a **Click a topic, then click Display** (Kattintson egy témakörre, majd a megjelenítés gombra) listában jeleníti meg. Erről a listáról a tényleges leírást dupla kattintással vagy a **Display** (Megjelenítés) nyomógombra kattintva kapjuk meg. Ha csak billentyűzetet használunk, akkor alkalmazzuk a kurzormozgató billentyűket és az Enter billentyűt a témák, témakörök kiválasztására. A **Clear** (Tartalom törlése) nyomógomb törli az 1. mező tartalmát és újraépíti a 2. és a 3. listát, amelynek az elejére állítja a mutatót. A párbeszédpanel alján mindig látszik a keresett szóhoz kapcsolódó témakörök száma (ha semmit sem írtunk még a mezőbe, akkor az összes téma száma). A **Rebuild** (Újraépítés) nyomógomb se-

gítségével a 2-7. ábra szerinti kereséstelepítő varázsló indításával újraindíthatjuk az indextábla felépítését.

Az **Options** (Beállítások) nyomógombbal beállítható keresési feltételek (lásd a 2-9. ábrát):

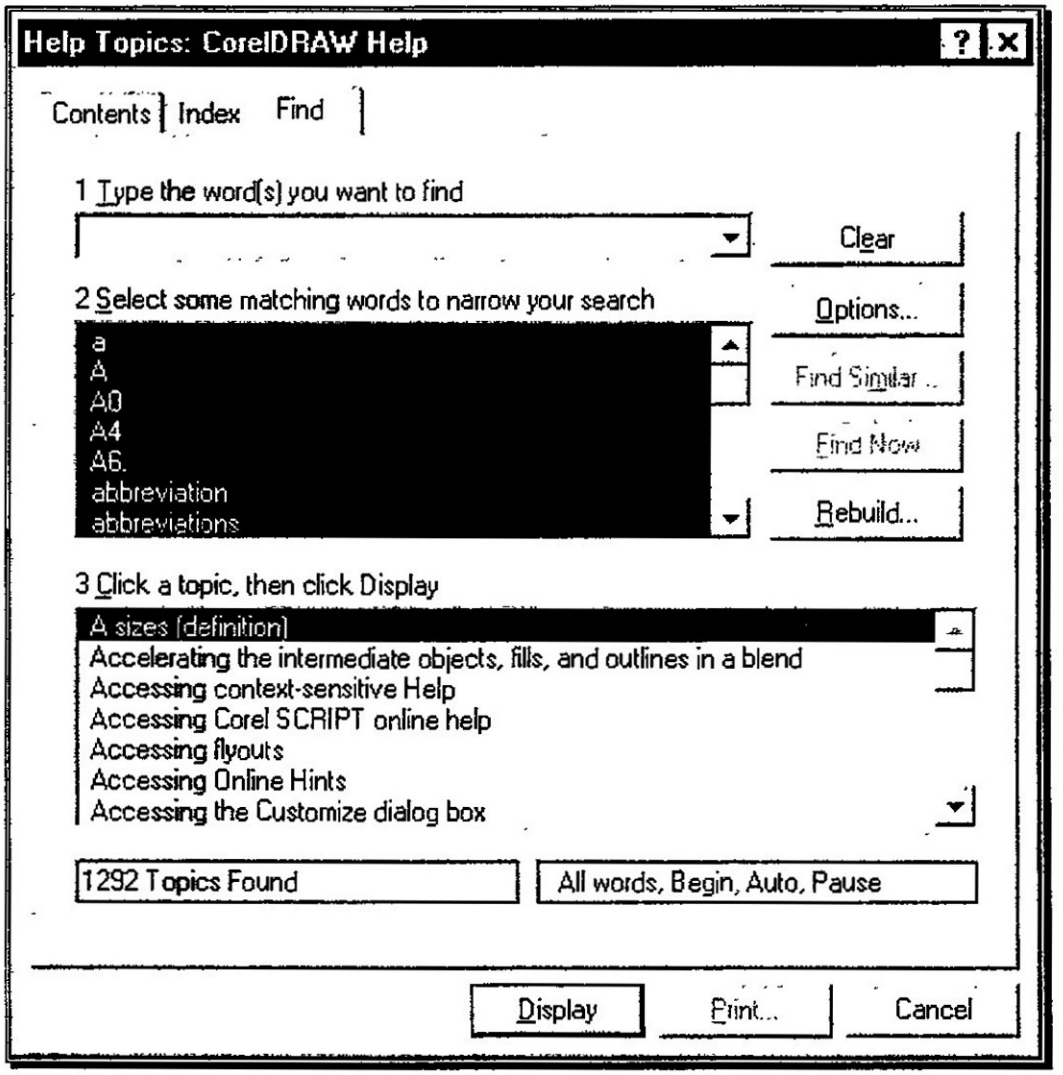
A **Search for topics containing** (Témakörök keresése, amelyek) paramétercsoportban adjuk meg, hogy mely témaköröket keressük:

All the words you typed in any order: Amelyek a sorrendtől függetlenül minden begépelt szót tartalmaznak.

At least one of the words you typed: Legalább egy begépelt szót tartalmaznak.

The words you typed in exact order: Amelyek a szavakat a begépelés sorrendjében tartalmazzák.

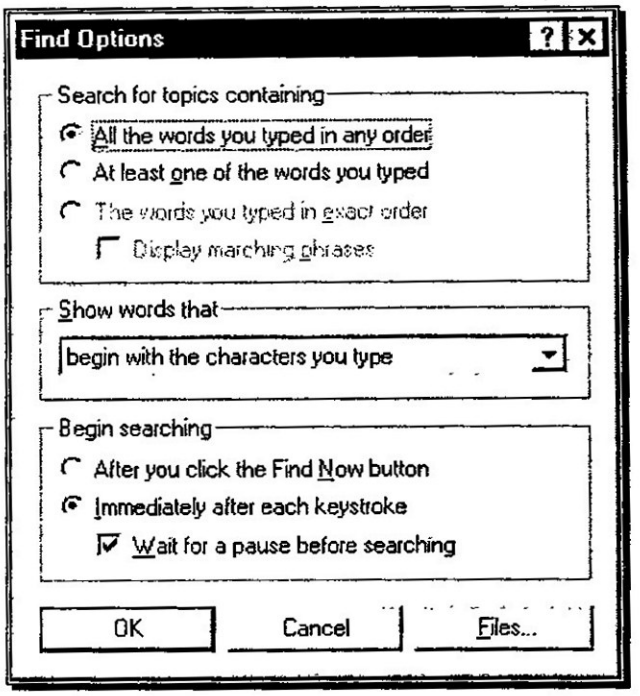
Display matching phrases: Megjeleníti a megegyező kifejezéseket.



2-8. ábra

A **Show words that** (Szavak megjelenítése, amelyek) listában a keresett szavaknak való megfelelést szabályozzuk. Beállíthatjuk, hogy a beírt karakterekkel kezdődő, azokat tartalmazó stb. szavakat keressen a súgó.

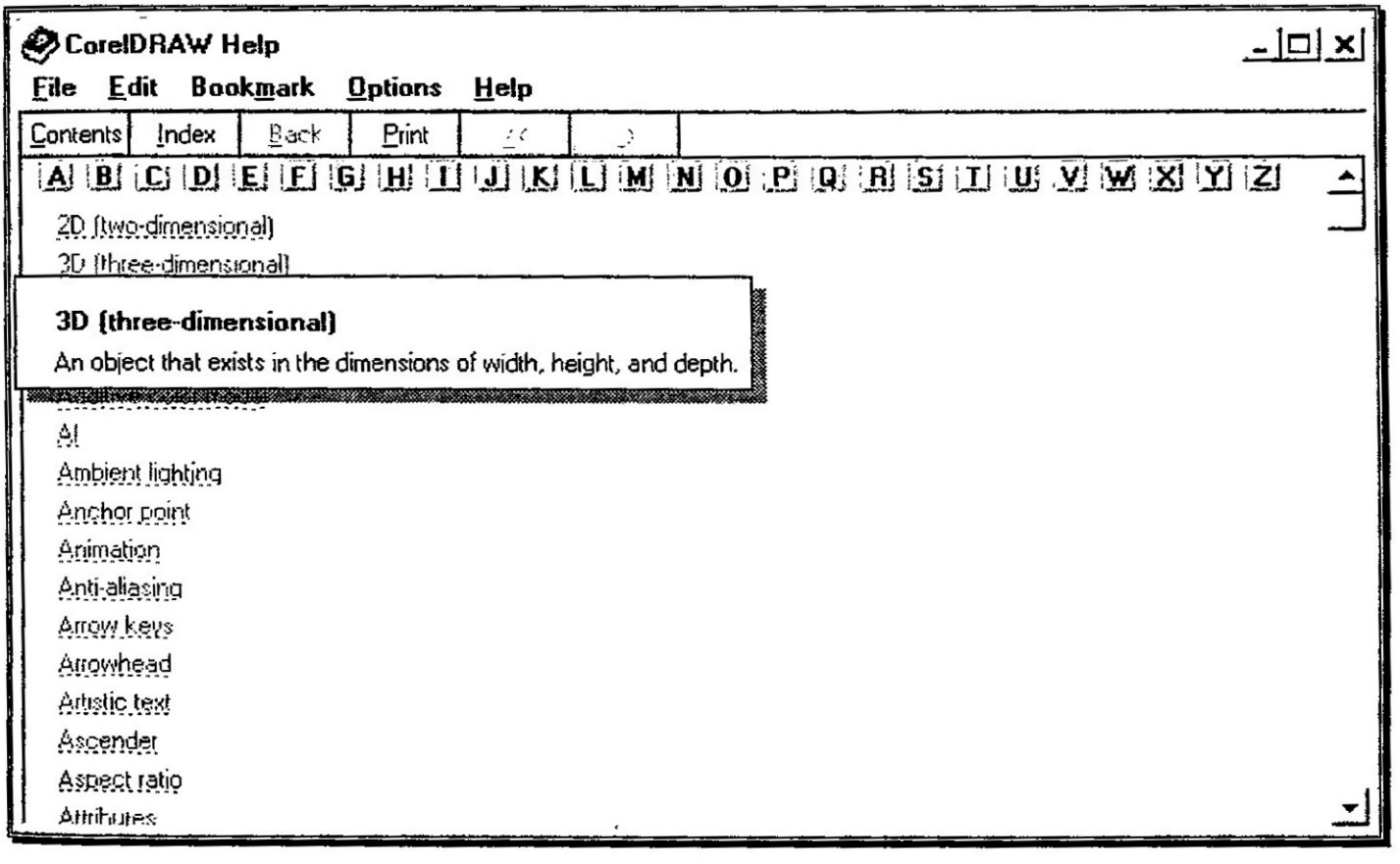
A keresés kezdetét határozzuk meg a **Begin searching** (Keresés indítása) csoportban:
After you click the Find Now button: Csak a **Find Now** nyomógombra kattintás után keres.
Immediately after each keystroke: Minden egyes billentyűleütés után keres.
Wait for a pause before searching: Várakozik a keresés előtt.



2-9. ábra

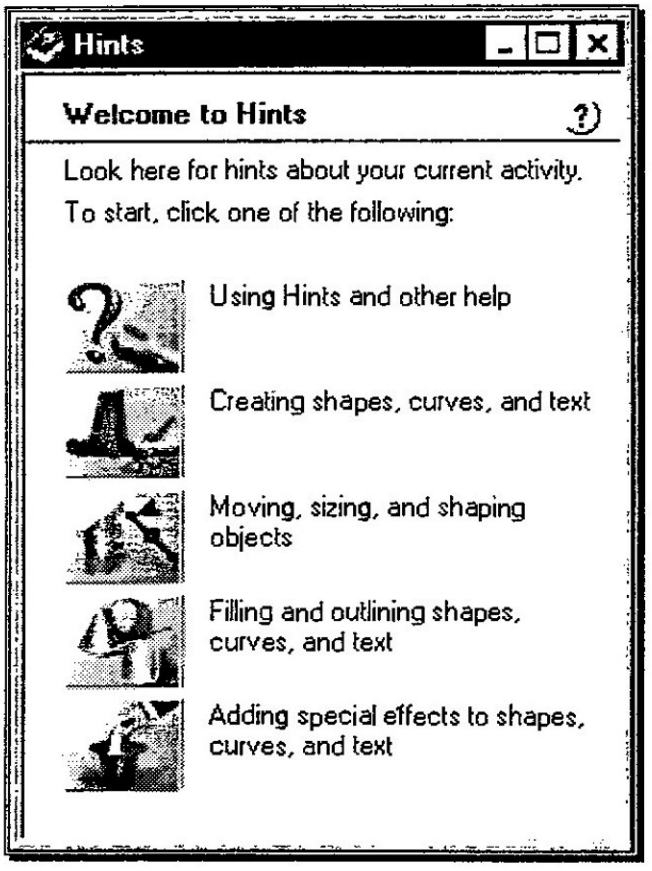
Fogalmak magyarázata

A súgó **Contents** lapja **Reference/Glossary** kötetének kinyitásakor jutunk a CorelDRAW programban használt kifejezéseket ismertető súgóablakhoz. Itt megtaláljuk azokat a fogalmakat, amelyek a többi súgólapon aláhúzva szerepelnek.



2-10. ábra

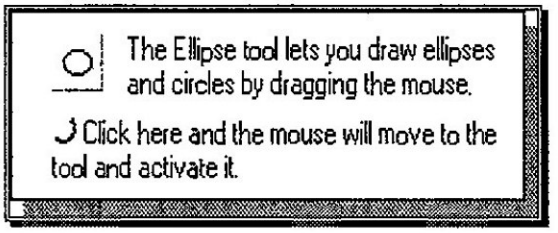
CorelDRAW tanácsok



2-11. ábra

A **Help** menü **Hints** parancsával vagy az ikonra kattintva indíthatjuk el a beépített tanfolyamot, amelynek leckéin végighaladva pontosabb képet kaphatunk a rendszer egészéről, a program súgójának kezeléséről, az alapvető funkciók végrehajtásáról, egy-egy összetettebb objektum vagy dokumentum elkészítésének lépéseiről és tájékozódhatunk a program színkezelésének módjáról is.

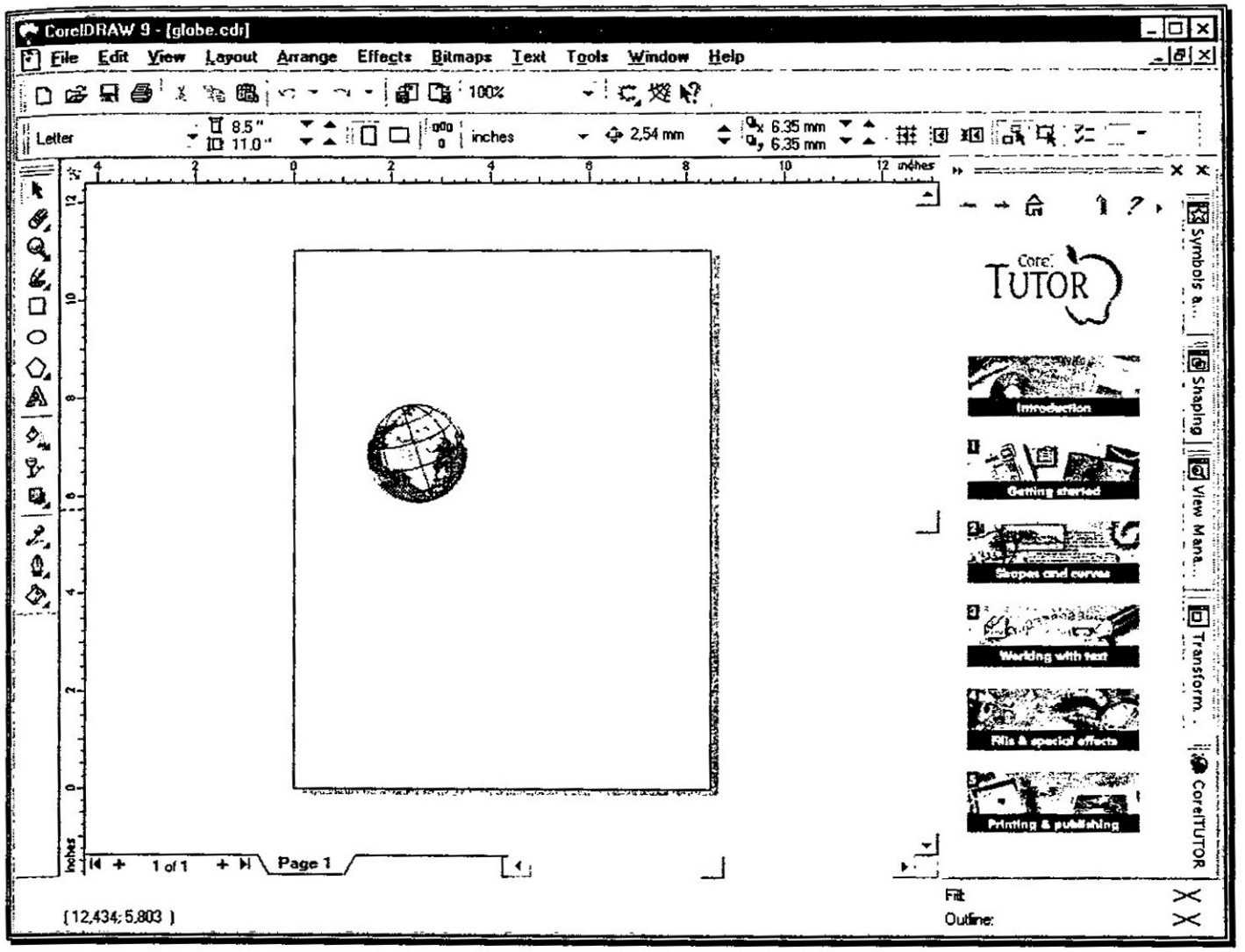
A tanácsadó lapok kerek nyomógombjaira kattintva bővebb információkhoz juthatunk, a leírásban szereplő ikonokra, illetve az ikonokra kattintást követően után a kurzor bemutatja, milyen parancsot kell kiadnunk, „mit kell megnyomnunk" egy adott feladat (például ellipszisrajzolás) megoldásához (lásd a 2-12. ábrát).



2-12. ábra

A CorelDRAW tankönyv

A **Help** menü **CorelTUTOR** parancsával, vagy a **Standard** eszköztár ikonjára kattintva, vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **CorelTUTOR** ikonjára kattintva jeleníthetjük meg a CorelDRAW tankönyvét. Ebben a kezdők számára igen használható formában, feladat szerinti csoportosításban kapjuk a program legfontosabb eszközeinek ismertetését. A tankönyv a CorelDRAW 9.0-ban általánossá vált méretezhető, és áthelyezhető dokkolt ablakban jelenik meg (lásd a 2-13. ábrát). A tankönyv fejezeteit a fejezetet jelölő nyomógombokra, majd a *Start The Lesson* hiperhivatkozásra kattintva, illetve a Back és a Forward ikonokkal tölthetjük be.



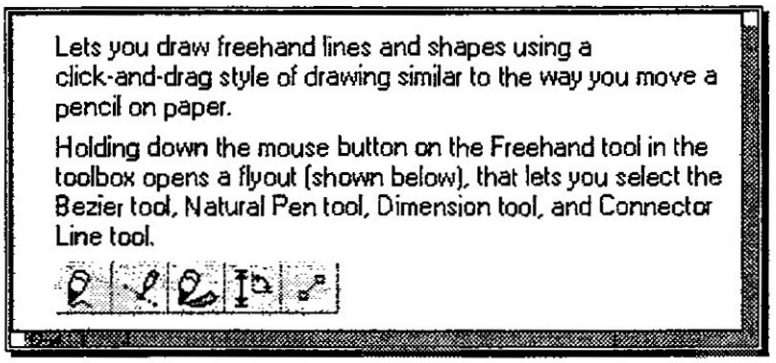
2-13. ábra

A Home ikonnal a tankönyv első oldalán szereplő tartalomjegyzékre ugorhatunk. A tankönyvben könyvjelzőket helyezhetünk el a Menu Options/Add Bookmark ikonnal azokon a helyeken, ahová vissza szeretnénk térni. A könyvjelzőkhöz a Go to Bookmarks ikonnal, illetve a Menu Options/Go to Bookmarks parancsával lapozhatunk.

A helyzetérzékeny súgó

A programot helyzetérzékeny segítőrendszerrel is ellátták, amely minden parancshoz (érzékelve a kérés helyét) a megfelelő leírást adja. Ha az egérkurzort egy menüparancs vagy egy eszköztárbeli ikon fölé mozgatjuk, akkor a menüsor mellett megjelenik a parancs egymondatos leírása, az ikon alatt pedig a hozzákapcsolt parancs neve, illetve az ikonnal esetlegesen azonos hatást kiváltó billentyűkombináció. A bővebb segítséghez a **Help** vagy a helyi menü **What's This?** paran-

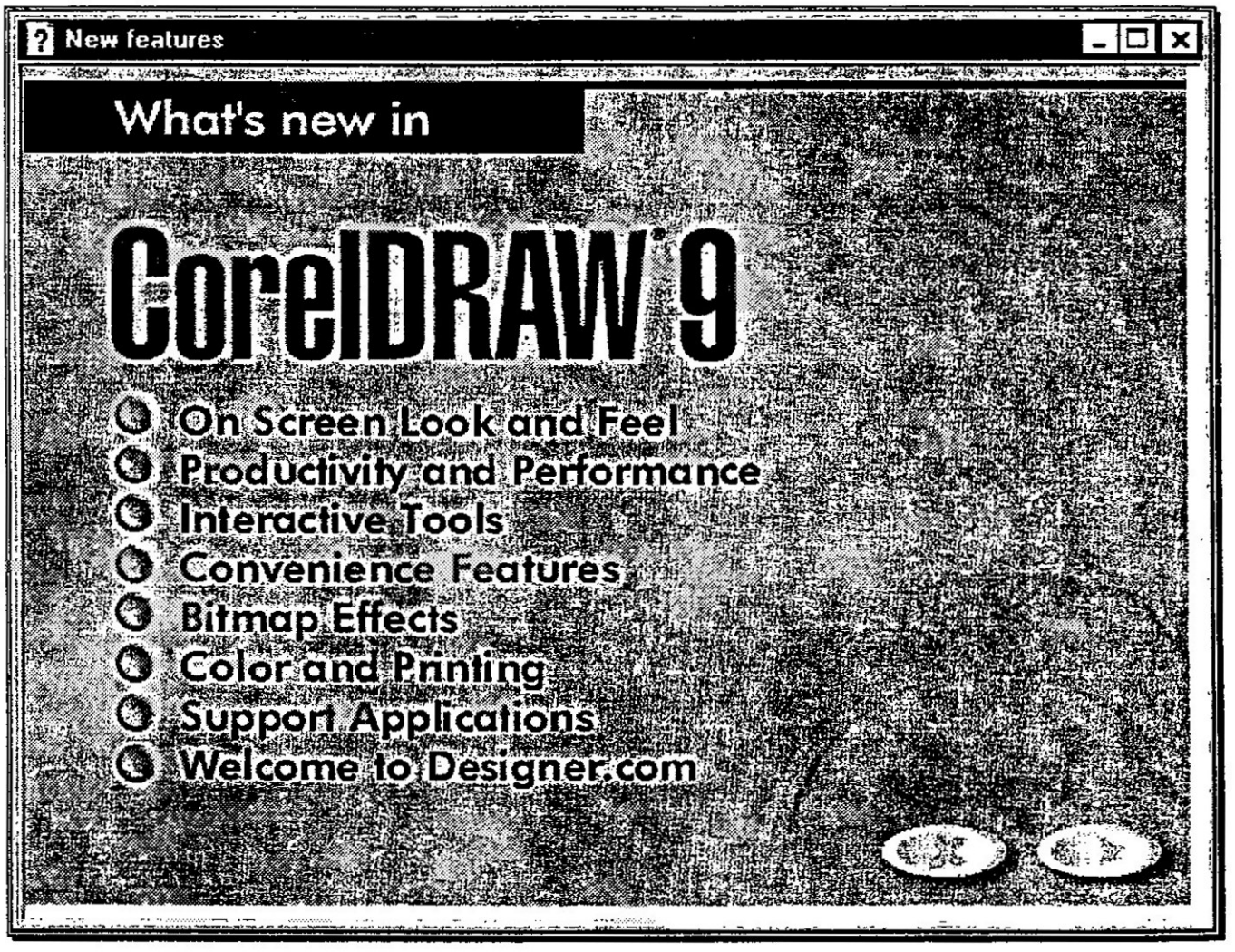
csát adjuk ki, illetve az ikonra kattintunk vagy megnyomjuk a Shift+F1 billentyűkombinációt, majd a kérdőjelre változott egérkurzorral az érdeklődésünkre számot tartó képernyőelemre, menüelemre, ikonra kattintunk. Kijelölés közben az Esc billentyűvel szakíthatjuk meg a súgó működését.



2-14. ábra

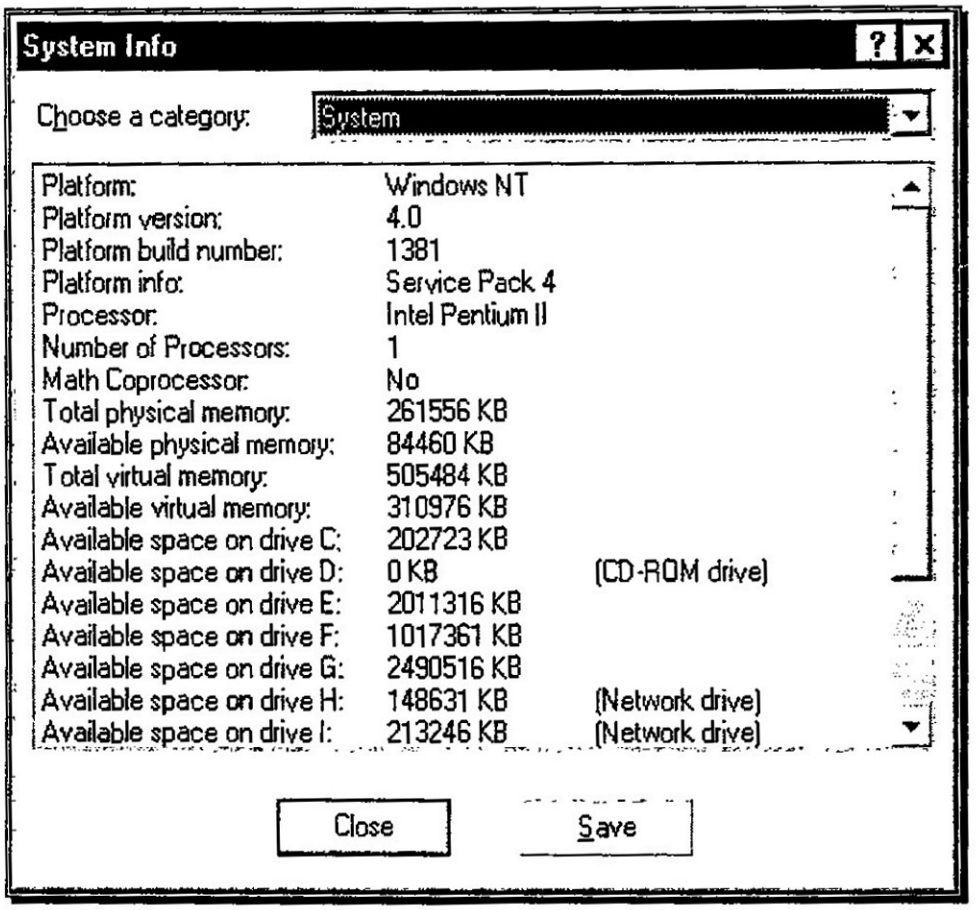
Az ilyen módon megjelenített súgószövegen is alkalmazhatjuk a helyi menüt. A jobb egérgombbal a súgószövegre kattintással hozzuk elő ezt a menüt, amelynek **Copy** parancsával az előbukkanó súgó tartalma a vágólapra kerül, a **Print Topic** parancsával pedig kinyomtatható a segítség.

A **Help** menü **What's New?** parancsával egy új ablakban tekinthetjük meg a program 9.0-ás változatának újdonságait (lásd a 2-15. ábrát).



2-15. ábra

A **Technical Support** paranccsal a CorelDRAW regisztrált felhasználói számára különösen hasznos technikai támogatásra vonatkozó ismereteket külön súgóban tekinthetjük át. A súgó kezelésének módja megegyezik a korábban ismertetettel.

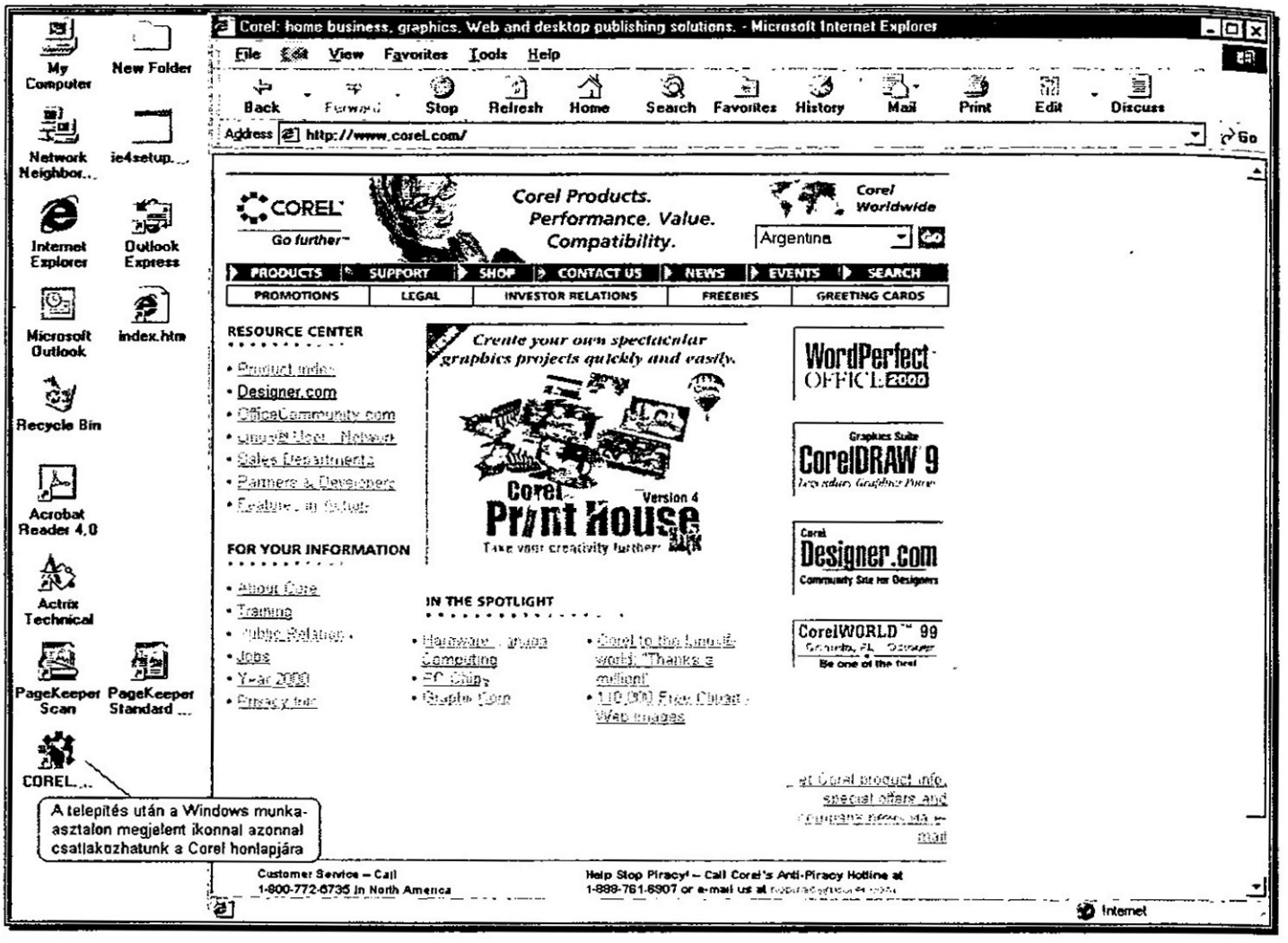


2-16. ábra

Az **About CorelDRAW** paranccsal a programot készítők „névjegyét" jeleníthetjük meg (kinyomtathatjuk a szerzői jogokkal kapcsolatos információkat és a programmal érintett bejegyzett védjegyeket stb.), illetve a párbeszédpanel **System Info** nyomógombjával megtudhatjuk számítógépünk legfontosabb jellemző adatait (lásd a 2-16. ábrát).

Az **Edit Serial/PIN** nyomógombra kattintást követően adhatjuk meg a program regisztrációjakor kapott személyi azonosító kódunkat. Ez a program futtatásához nem kötelező, de a teljes körű felhasználói támogatás biztosításának előfeltétele.

Végül a **Help** menü **Corel on the Web** almenüjének parancsaival – amennyiben van Internet kapcsolatunk – elérhetjük a Corel cég honlapját (www.corel.com), ahonnan beszerezhetjük az aktuális információkat. Erre a honlapra juthatunk a program telepítésekor a Windows munkalapra került ikonra kattintva is (lásd a 2-17. ábrát). Ezen a honlapon természetesen nemcsak a CorelDRAW-val kapcsolatos, hanem a Corel cég egyéb termékeit bemutató oldalakat is olvashatjuk.


Corel: home business, graphics, Web and desktop publishing solutions. - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Mail Print Edit Discuss
Address http://www.corel.com/
Go
My Computer
New Folder
Network Neighbor...
ie4setup...
Internet Explorer
Outlook Express
Microsoft Outlook
index.htm
Recycle Bin
Acrobat Reader 4.0
Actrix Technical
PageKeeper Scan
PageKeeper Standard ...
COREL...
COREL
Go further
Corel Products.
Performance. Value.
Compatibility.
Corel Worldwide
Argentina
PRODUCTS
SUPPORT
SHOP
CONTACT US
NEWS
EVENTS
SEARCH
PROMOTIONS
LEGAL
INVESTOR RELATIONS
FREEBIES
GREETING CARDS
RESOURCE CENTER
Designer.com
OfficeCommunity.com
Sales Departments
Partners & Developers
FOR YOUR INFORMATION
About Corel
Training
Jobs
Create your own spectacular graphics projects quickly and easily.
Corel Print House
Version 4
Take your creativity further
IN THE SPOTLIGHT
WordPerfect OFFICE 2000
CorelDRAW 9
Designer.com
Community Site for Designers
CorelWORLD 99
Customer Service – Call
1-800-772-6735 in North America
Help Stop Piracy! – Call Corel's Anti-Piracy Hotline at
1-888-761-6907 or e-mail us at
Internet
A telepítés után a Windows munkaasztalon megjelent ikonnal azonnal csatlakozhatunk a Corel honlapjára

2-17. ábra

3. FEJEZET

ALAPSZOLGÁLTATÁSOK

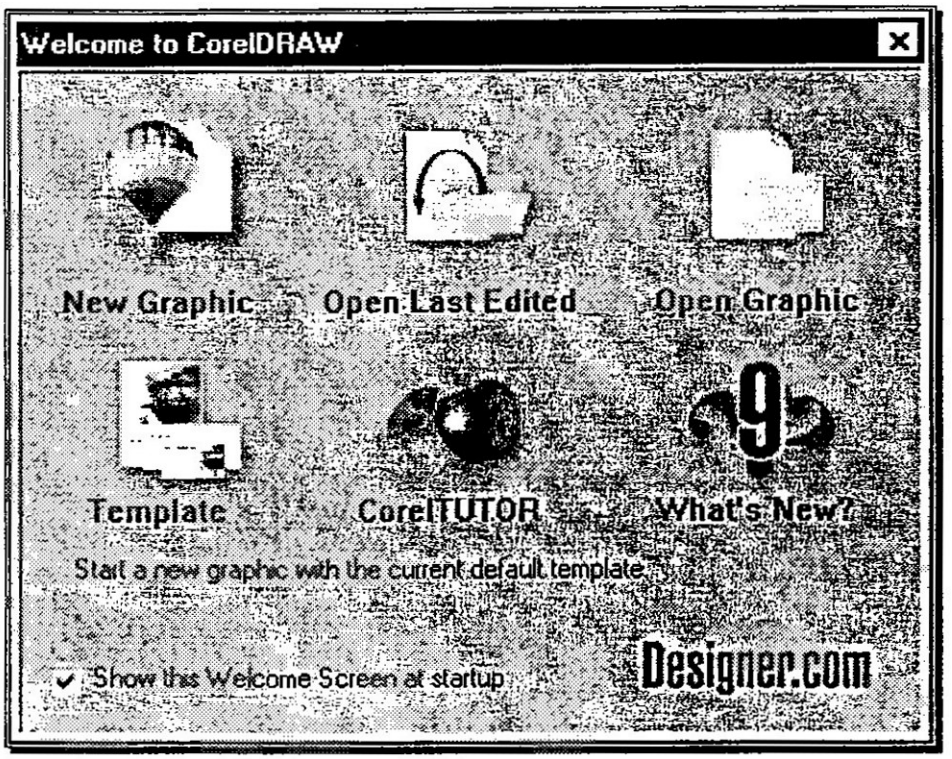
Alapszolgáltatások közé azokat a parancsokat soroljuk, amelyek a legegyszerűbb, mindennapos szerkesztési, rajzolási munkához, az alapvető objektumok létrehozásához, a rajzeszközök kezeléséhez és a rajzok elmentéséhez, megtekintéséhez, valamint megkereséséhez, betöltéséhez szükségesek.

Az egyik legfontosabb, hogy elhibázott parancsainkat (a **Save** – Mentés kivételével) visszavonhatjuk az **Edit** menü **Undo** parancsával, az Alt+Backspace vagy a Ctrl+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Undo ikonjával. A visszavonható lépések számát a **Tools** menü **Options/ General** párbeszédpaneljén adhatjuk meg (lásd a 3-2. ábrát). Ez a párbeszédpanel az Options ikonnal vagy a Ctrl+J billentyűkombinációval is megjeleníthető. A 7.0-s változattól kezdődően az **Undo levels** paramétercsoportban külön adhatjuk meg a visszavonható szerkesztő (*Regular*) és bittérképes műveletek (*Bitmap effects*) számát. A visszavonás előtti állapotot az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával állíthatjuk vissza. A legutolsó parancsot megismételhetjük az **Edit** menü **Repeat** (Ctrl+R) parancsával.

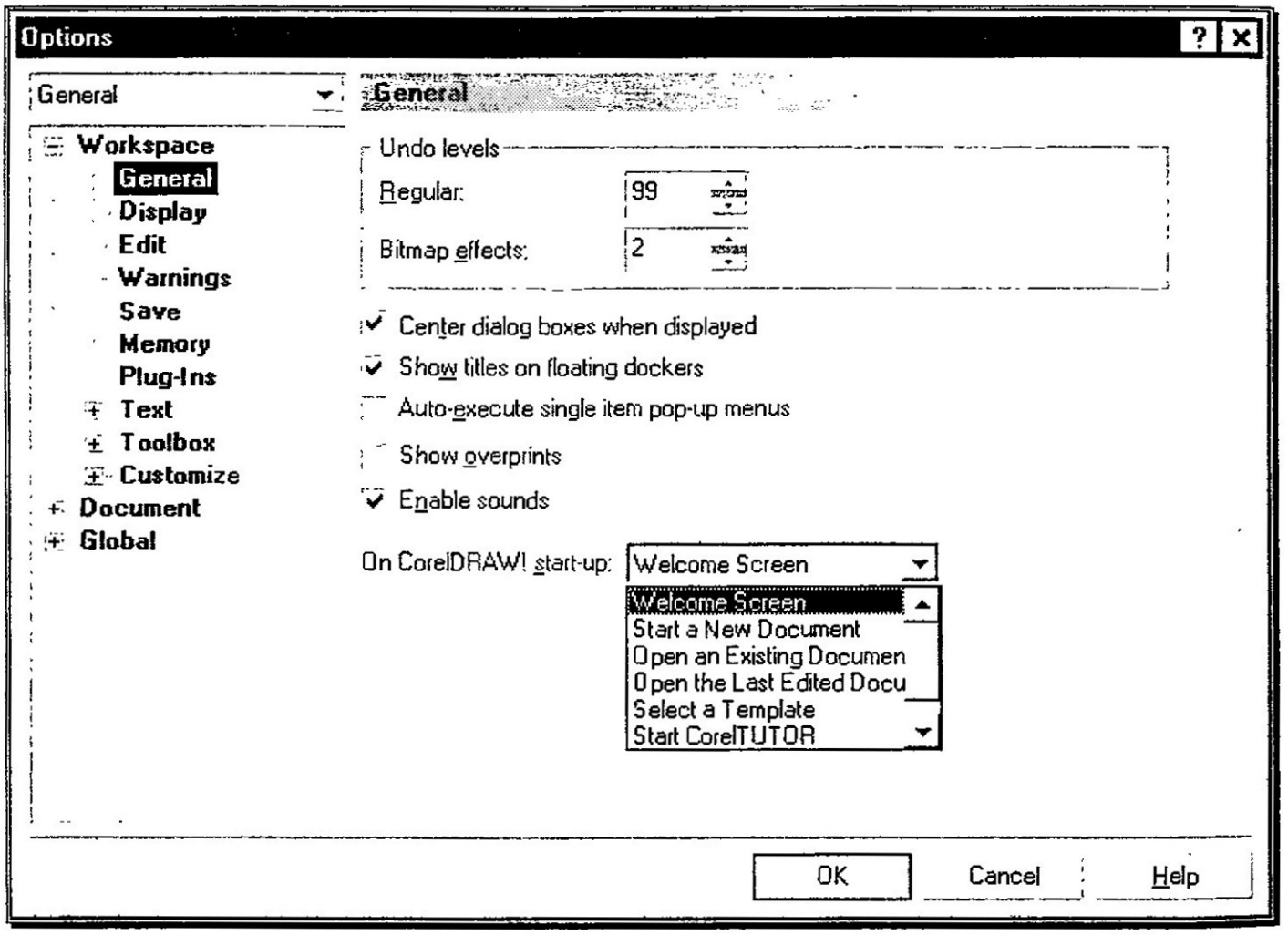
Új dokumentum létrehozása

Üres dokumentumot kezdhetünk a **File** menü **New** parancsával vagy a Ctrl+N billentyűkombinációval, illetve a **Standard** eszköztár ikonjával, vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **New Graphic** ikonjára kattintva (lásd a 3-1. ábrát). Ekkor a CorelDRAW az új dokumentum számára egy új munkaablakot nyit.

A **Tools** menü **Options/ General** párbeszédpaneljén megadhatjuk azt is, hogy a program indításakor ne a 3-1. ábra szerinti bejelentkező párbeszédpanel jelenjen meg, hanem azonnal kezdünk egy új rajz szerkesztésébe (lásd a 3-2. ábrát). Ehhez az **Options/General** párbeszédpanelen az **On CorelDRAW! start-up** listában válasszuk ki a *Start a New Document* listaelemet. A listából láthatjuk, hogy választhatjuk egy meglévő rajz (*Open an Existing Document*) vagy az utoljára szerkesztett rajz (*Open the Last Edited Document*) betöltését is.

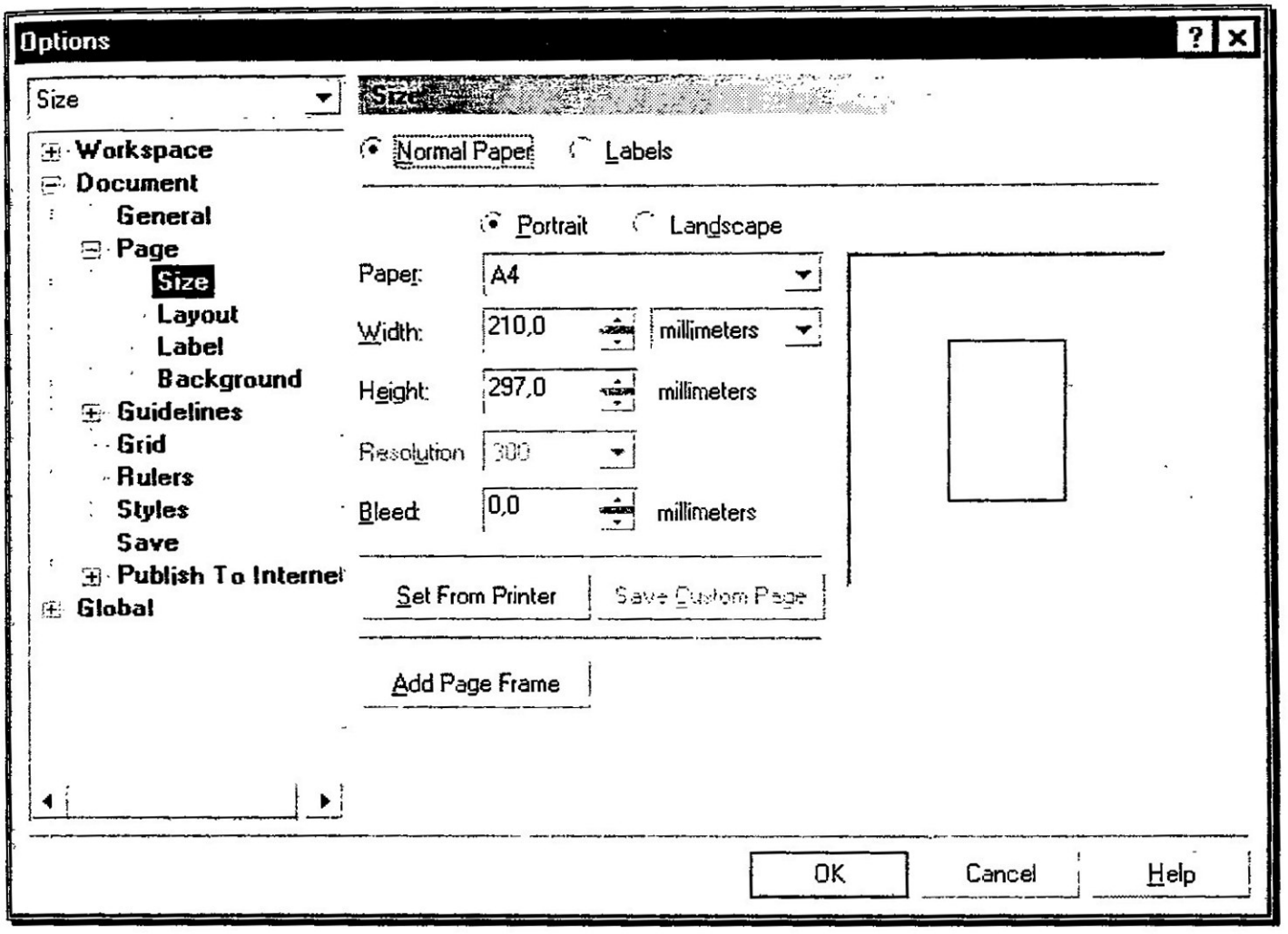


3-1. ábra



3-2. ábra

Az új dokumentum megnyitását követően állítsuk be a lapméretet, tájolást, stb. a **Layout** menü **Page Setup** párbeszédpaneljén (lásd a 3-3. ábrát) vagy az objektumok előzetes kiválasztása nélküli tulajdonságsáv (**Property Bar**) elemeivel a megfelelő értékűre (lásd a 3-4. ábrát). A párbeszédpanel a lapszélre kétszer kattintva vagy a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Page Setup ikonnal is betölthető (ekkor válasszuk a párbeszédpanel bal oldalán látható listaelemeket).



3-3. ábra

Az **Options/Size** párbeszédpanel beállítható elemei:

Normal Paper: A szokásos beállítás.

Labels: Címke formátum, ennek választása után az alkalmazott etikettcímkék jellemzőit az **Options/Label** párbeszédpanelen adjuk meg.

3-4. ábra

Portrait: Álló laptájolás (ennek felel meg a fenti ábrán bemutatott tulajdonságsávon a Portrait ikon).

Landscape: Fekvő lapelrendezés (ennek felel meg az ikon).

Paper: Az alkalmazott papír mérete, amelyet a lista (illetve a tulajdonságsáv legelső Letter elemének) előre beállított 47 méretéből választunk, vagy a **Custom** (Egyedi méretű) listaelem választása után a **Width** (Széles) és **Height** (Magas) mezőkben adjuk meg. Az alkalmazott mértékegységet a **Width** mezőt követő listán választjuk ki. Ezeket a beállításokat is elvégezhetjük az objektum kijelölése nélkül megjelenő tulajdonságsáv 0.1" 0.1" Paper Width and Height mezőinek felhasználásával.

Resolution: A kép felbontása.

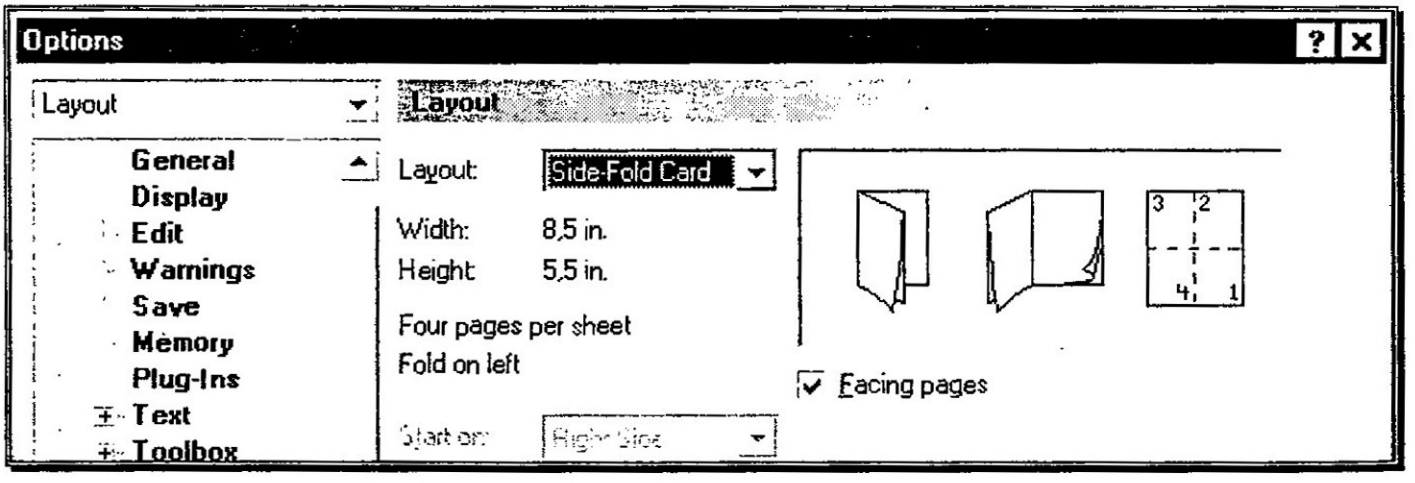
Bleed: Az oldal, illetve a túlnyúló objektumok csonkítása.

Set From Printer: A nyomtató által használható maximális, illetve a nyomtatóvezérlőn beállított egyéb méretű papírméretet állítja be. A **Show Page Border** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a munkaoldal árnyékkal jelölt szegélyét a rajzablakban. A szegélyen kívül eső rajzrészek nem nyomtatódnak ki, így a nyomtatás előtt ezt célszerű bejelölni.

Save Custom Page: Ha módosítottunk a lapméreteken, akkor ezzel a nyomógombbal menthetjük el az egyedi lapméret-beállítást (hogy a beállított mérettel megegyező méretű dokumentumot a későbbiek során is létrehozhassuk).

Add Page Frame: A nyomógomb az oldallal azonos méretű, alapértelmezett kitöltéssel és körvonallal rendelkező nyomtatható háttérkeretet helyez el a képernyőn. A keret tulajdonságait a többi objektumhoz hasonlóan módosíthatjuk. Erre szükségünk is lehet, ha megváltoztatjuk a lapméretet, mert azt nem követi automatikusan az oldalkeret mérete.

Az **Options/Layout** párbeszédpanelen a papír elrendezését, a hajtogatás módját állíthatjuk be:



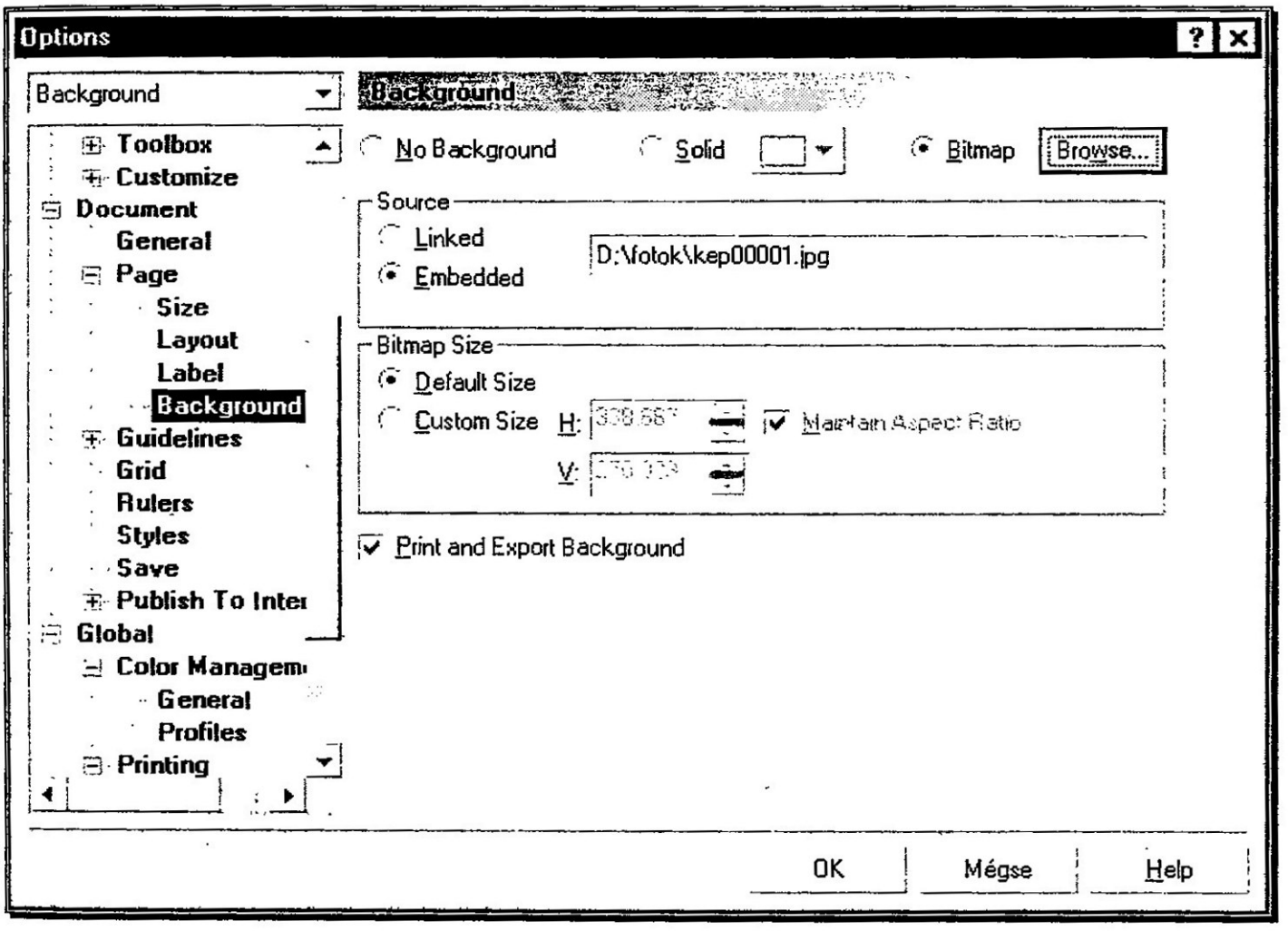
3-5. ábra

A **Layout** listán az oldalelrendezési stílust állíthatjuk be (lásd a 3-5. ábrát). Ha valamelyik beállítási lehetőség „nem hagyja magát", akkor induljunk ki a sablo-

nokból, azok között biztosan találunk megfelelőt, amelyet kedvünk szerint átalakíthatunk. A megfelelő elrendezés kiválasztását segíti a mintaablak. Később az adott oldalelrendezési stílushoz szükséges oldalakat is be kell szúrnunk. Ezeket a **Layout** menü **Insert Page** parancsával vagy a dokumentum első és utolsó lapján a PgUp és a PgDn billentyűkkel, vagy a munkaablak alján, a lapfülek előtt látható + ikonnal végezzük. Ennek megfelelően kell majd beállítani a nyomtatási paramétereket is a **File** menü **Print** párbeszédpaneljén.

A **Facing Pages** jelölőnégyzet egyidejűleg két szembenéző oldalt jelenít meg a rajzablakban. Többoldalas dokumentum esetében – ha be van jelölve ez a jelölőnégyzet –, az objektumok a szembenéző oldalra átnyúlhatnak. Az átnyúló rajzelemek az érintkező lapszélek melletti (kötésbeni) margóra eső része nem nyomtatható ki. Ez a jelölőnégyzet a **Labels** (Címkeformátum) és felül hajtott lap (Top-Fold Card) elrendezésnél nem választható ki.

A **Start on** listában adjuk meg, hogy az első oldal a dokumentum jobb (Right Side – ez a szokásos) vagy bal oldalán jelenjen meg.



3-6. ábra

Az **Options/Background** párbeszédpanelen a szerkesztőablakban megjelenő oldal színét, illetve mintázatát adjuk meg (lásd a 3-6. ábrát). Az alábbi beállítások csak a

szerkesztőablakban látszanak, ha kikapcsoljuk a **Print and Export Background** jelölőnégyzetet. A **Solid** listán a választókapcsoló bejelölése után a szerkesztőablakban megjelenő oldal színét állíthatjuk be, amely csak a színes szerkesztő (Draft, Normal és Enhanced) és az előzetes megtekintés (Full-Screen Preview) nézetben látszik, a nyomtatás a jelölőnégyzet állásától függően figyelmen kívül hagyja. A **Bitmap** választókapcsoló beállítása után a **Browse** nyomógombra kattintva adhatjuk meg az összes oldalt kitöltő raszterképet (amely a drótváz – wireframe – nézetekben szürke árnyalatosan jelenik meg). A többi mező az oldalt kitöltő kép jellemzőit szabja meg. A **Source/Linked** választókapcsolóval a háttérképpel élő kapcsolatot alakíthatunk ki, ekkor a kép nem kerül beágyazásra a dokumentumba (a fájlméret is kisebb lesz), ugyanakkor a külső, de elérhető helyen tárolt kép változásai megjelennek a dokumentumunkban.

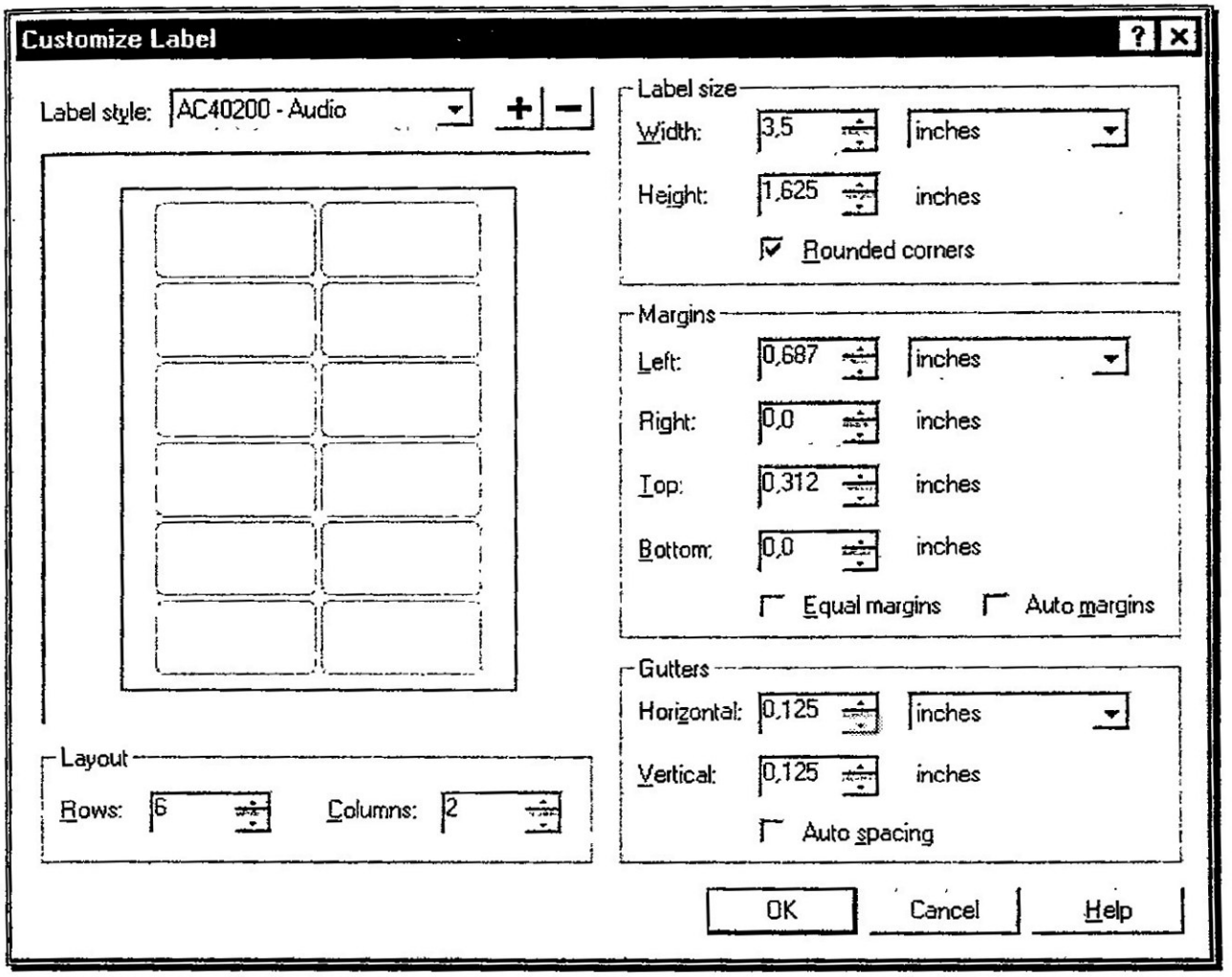
A **Bitmap Size** csoportban a raszterkép méretét adjuk meg. A **Default Size** választókapcsolóval a teljes oldalt kitöltő, a **Custom Size** választókapcsolóval, illetve a mögötte álló mezőkkel tetszőleges méretű képet megadhatunk. Ha a **Maintain Aspect Ratio** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a kép mérete arányosan változik a vízszintes vagy a függőleges méret változásával. Ha a beállított méret nem tölti ki a teljes oldalt, akkor csempeszerűen ismétlődik. A beállítások az aktuális oldalra vonatkoznak, ha a tulajdonságsáv ikonját nyomtuk le, illetve az összes oldalra, ha az ikont nyomtuk le.

Egyéni címkeformátumok beállítása

Az **Options/Label** párbeszédpanelen a **Paper** listán választhatunk a forgalomban lévő etikettcímke-formátumok közül. Ha a számunkra rendelkezésre álló címke ezek között nem szerepel, akkor a **Customize Label** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanel elemeivel saját formátumot állíthatunk be (lásd a 3-7. ábrát). A beállított formátumot saját néven elnevezve későbbi használat számára is eltárolhatjuk. A formátum mentéséhez kattintsunk a ikonra. A program ekkor kéri a címkeformátum-stílus nevét.

A **Layout** csoportban adjuk meg az egy oldalon található etikettcímke-sorok (**Rows**) és -oszlopok (**Columns**) számát. A címkék méretét a **Label size** csoportban adjuk meg szélesség (**Width**) és magasság (**Height**) értékekben. A **Rounded corners** jelölőnégyzettel jelezzük, ha lekerekített sarkú címkéket alkalmazunk. A **Margins** csoportban szabályozzuk az etikettcímkéket tartalmazó oldalon érvényesítendő margókat (balra – **Left**, jobbra – **Right**, fennt – **Top** és lent – **Bottom**). Ha a margók automatikus elhelyezését kérjük, jelöljük be az **Auto margins** jelölőnégyzetet, ha a margókat szimmetrikusan helyezzük el, akkor az **Equal margins** jelölőnégyzetet kapcsoljuk be.

A **Gutters** csoportban a címkék közötti vízszintes (**Horizontal**) és függőleges (**Vertical**) távolságokat állítjuk be. Az **Auto spacing** jelölőnégyzetet kiválasztva a távolságokat – a címkék egyenletes szétosztásával – a program számolja ki.



3-7. ábra

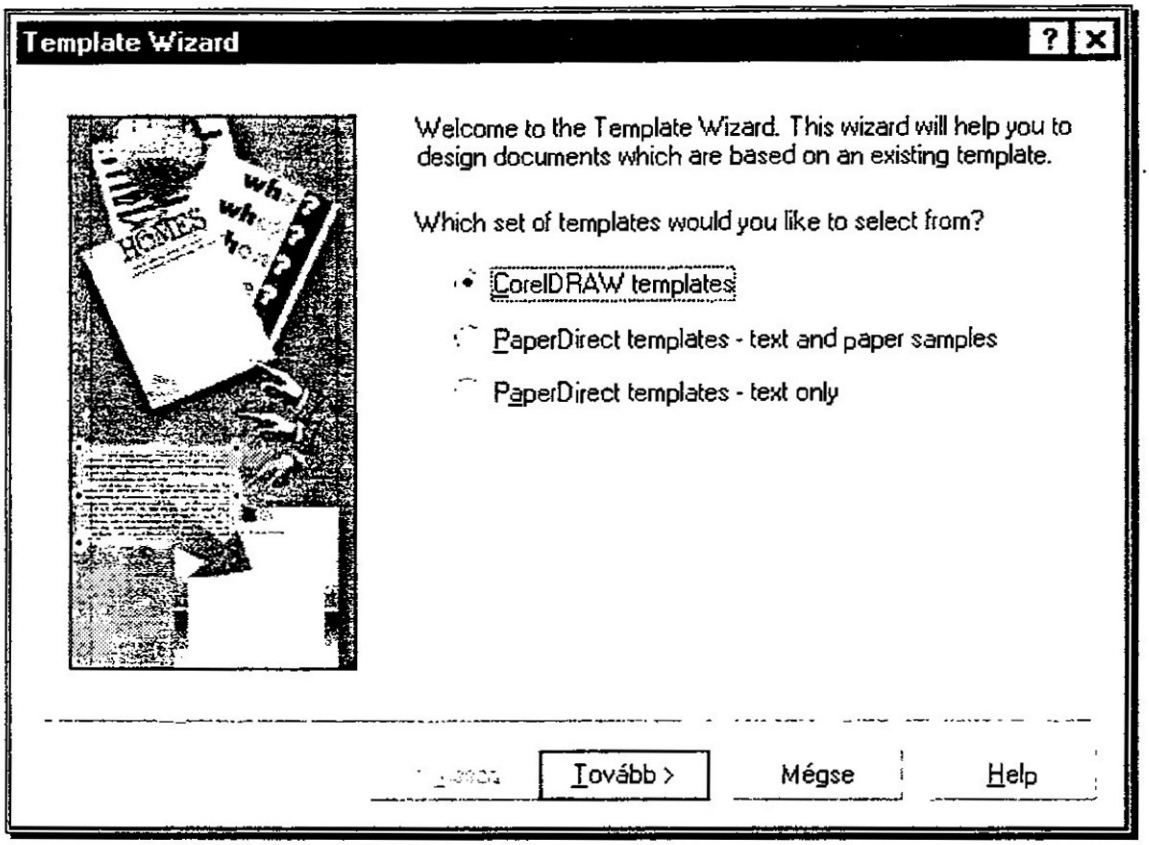
Dokumentumkészítés sablon alapján

A **File** menü **New From Template** parancsával vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **Template** ikonjára kattintással a 2. telepítő CD-ről 500-féle sablon közül választhatunk mintát dokumentumunk számára.

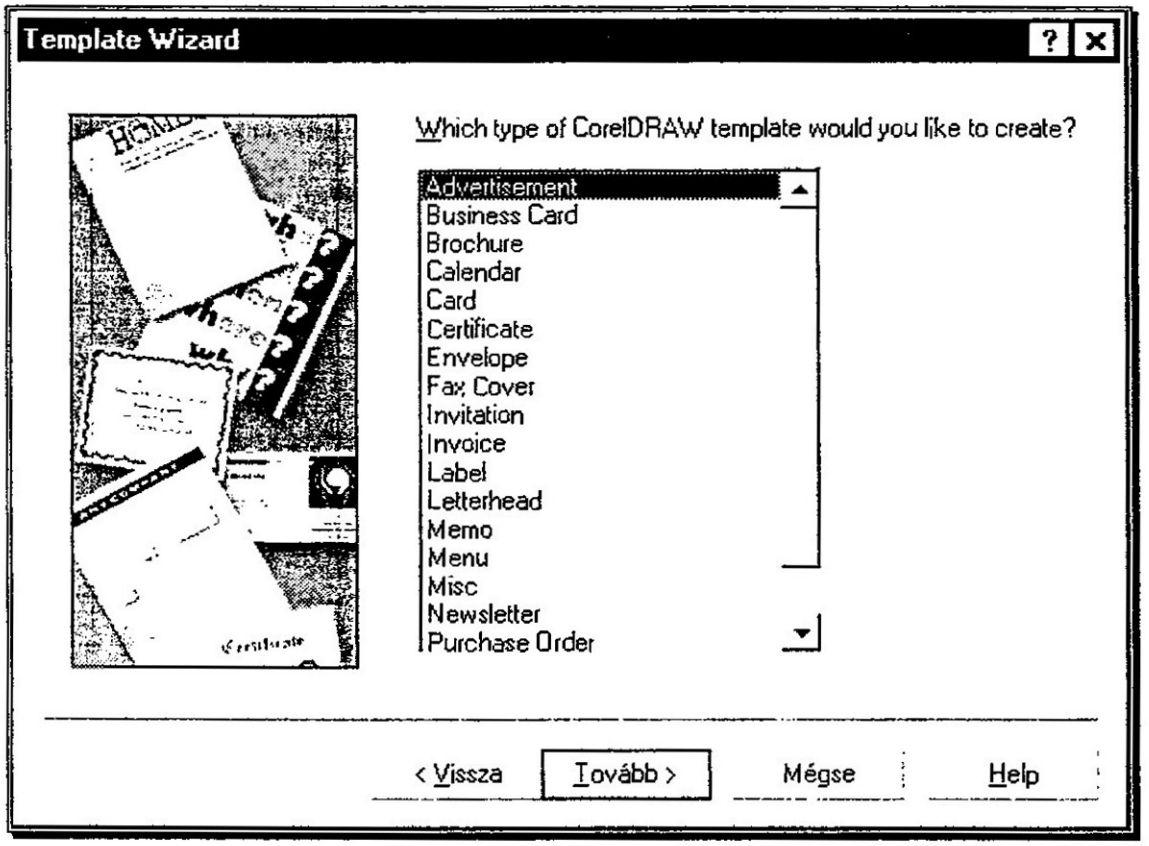
A sablonokat a **Template Wizard**, vagyis a sablonvarázsló segíti kiválasztani (lásd a 3-8. ábrát). Ez a CorelDRAW 7.0-ban jelent meg. A kiválasztott sablonok betölthetők csak stílusaikkal vagy tartalmukkal is. Ezek a stílusok felhasználhatók rajzelemeink formázására, kezelésükre szolgál a **Styles** redőnymenü. Számtalan sablontípus van a CD-n, amelyeket saját készítésűekkel bővíthetünk.

A **File** menü **Save As** parancsával *.cdt* kiterjesztésű állományba elmentett saját készítésű sablont is felhasználhatunk az új rajz prototípusaként. Az alapértelmezett sablonkönyvtár helye a *Corel\Graphics9\Draw\Template* könyvtár. Helyezzük ide

gyakran használt dokumentumtípus-mintáinkat, hogy azok alapján könnyen kialakíthassunk hasonló elrendezésű újabb anyagokat.

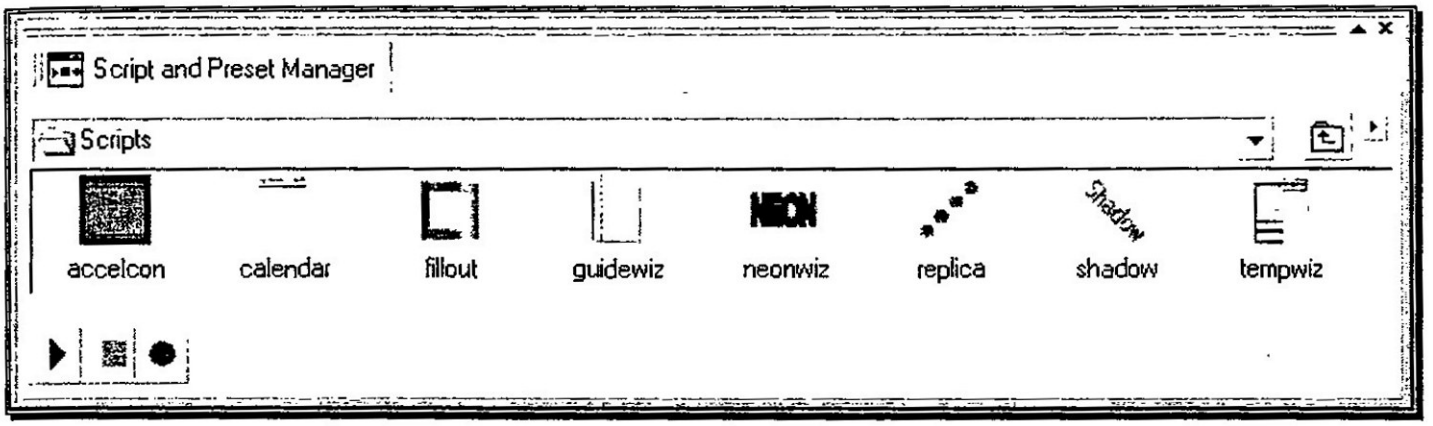


3-8. ábra



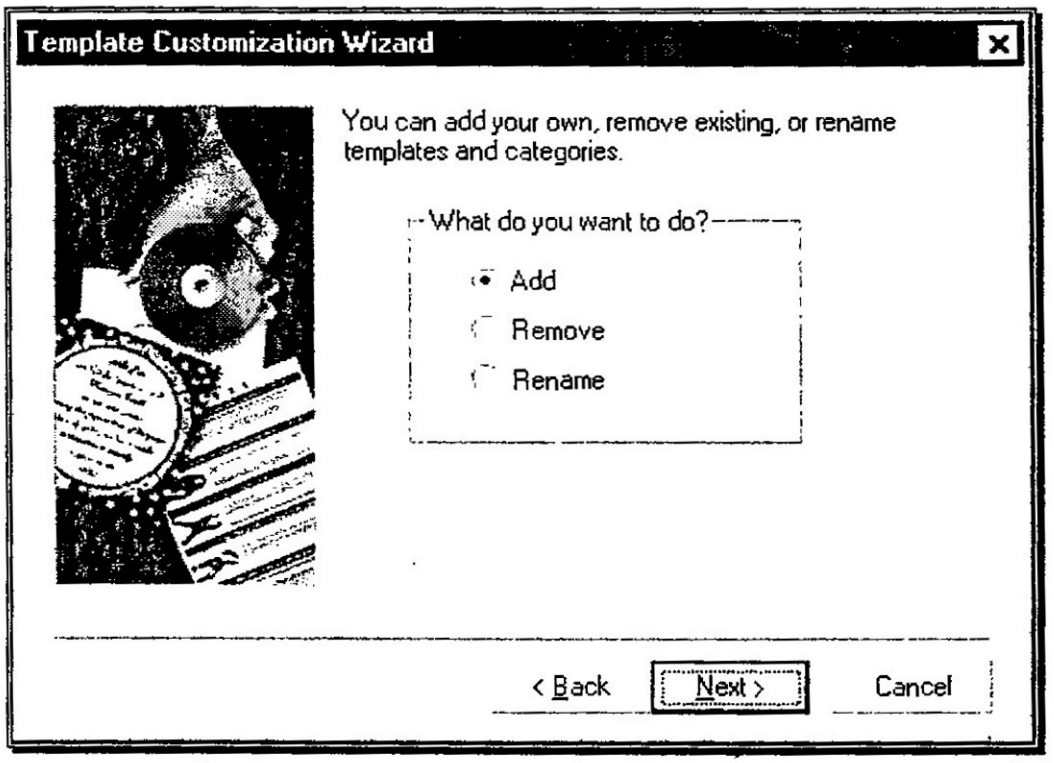
3-9. ábra

A **Template Wizard** sablonjainak saját sablonokkal, illetve a CorelDRAW megelőző változataiból származó sablonokkal történő bővítéséhez adjuk ki a **Tools** menü **Corel Script ▸ Script and Preset Manager** parancsát, vagy kattintsunk a Script and Preset ikonra. A megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Scripts** mappát, és a **TempWiz** ikont kijelölve, majd az ▸ ikonra kattintva indítsuk el a **Template Customization Wizard** alkalmazást. Ennek segítségével tarthatjuk karban a sablongyűjteményt (vehetünk fel új sablonokat – **Add** –, nevezhetünk át – **Rename** –, vagy törölhetünk – **Remove** – régieket). Akár új kategóriákat is létrehozhatunk, de bővíthetjük a már létező sabloncsoportokat is.



3-10. ábra

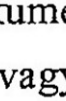
Ezután a sablonok hozzáadásához kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat, végül kattintsunk a **Finish** nyomógombra.



3-11. ábra

A sablonfájl olyan szövegek, objektumok és stílusok gyűjteményét tartalmazza, amelyeket új grafikához lehet felhasználni. Ha a sablonválasztó **Template Wizard** utolsó párbeszédpaneljén az **Open with contents** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a sablon kiválasztása tartalmának betöltésével is jár, e nélkül csak a stílusokat töltjük be. A stílusok a rajzelemek névvel ellátott, elmentett jellemzői, amelyeket könnyen, egy listáról kiválasztva alkalmazhatunk más rajzelemeken is.

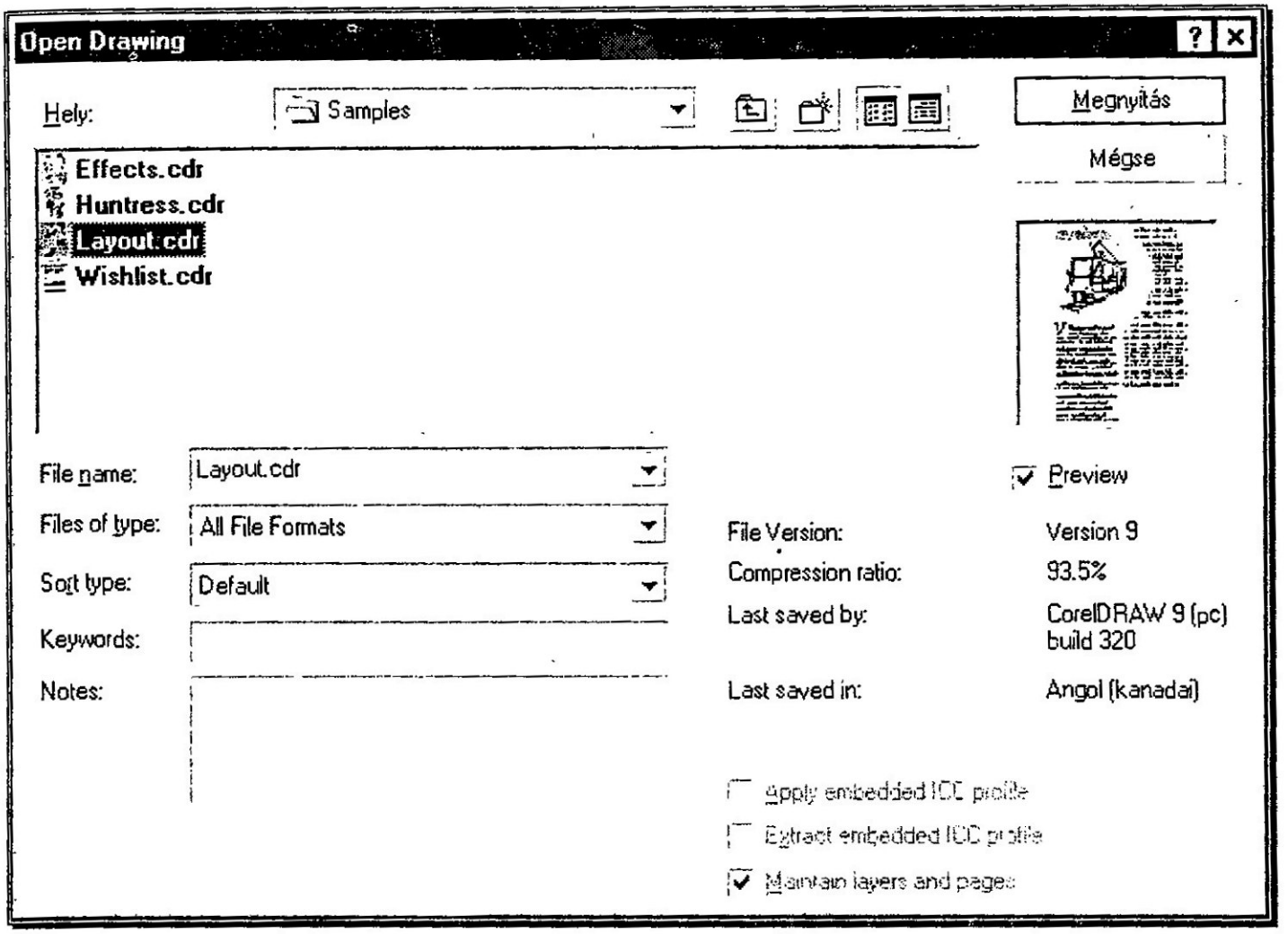
Meglévő dokumentum megnyitása

A meglévő dokumentumokat a **File** menü **Open** parancsával, a Ctrl+O billentyűkombinációval vagy az  ikonra kattintással, illetve a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **Open Graphic** ikonjára kattintással olvassuk be a rajzszerkesztőbe (a bejelentkező párbeszédpanelt beállíthatjuk úgy is, hogy a program indítása után azonnal egy létező dokumentum betöltése következzen – lásd a 3-2. ábrát). A parancs kiadása után jelentkezik az **Open Drawing** párbeszédpanel (lásd a 3-12. ábrát). Ezt a parancsot mintázat (**.pat*), sablon (**.cdt*), Corel Presentation Exchange (**.cmx*) fájlformátumú állományok megnyitására is használhatjuk a CorelDRAW dokumentumok (**.cdr* fájlok) megnyitásán túl. A CorelDRAW alkalmazásban egyszerre több fájl is nyitva tartható, ezek akár egyszerre is betölthetők (természetesen mindegyik külön munkaablakba kerül).

Ha az aktuális könyvtárban vannak CorelDRAW (vagy a **Files of type** mezőben beállított szűrőfeltételnek megfelelő egyéb) dokumentumok, akkor azok neve megjelenik a választólistában. A párbeszédpanel legnagyobb területét kitevő **Name** választólista tartalmát a megfelelő beviteli mezőbe írt paraméterekkel, illetve a fájltípus legördíthető listáján keresztül szabályozzuk. Az állománykeresés paraméterezésével mintegy megszűrjük a választólistára kerülő állományokat.

A **File name** mezőbe írjuk az állománynév-szűrő értékét. Ez a keresett állomány ismert karaktereiből és a helyettesítő (joker) karakterekből áll. Az állománynév-kiterjesztést általában nem kell megadnunk, mert azt a program automatikusan beállítja a fájltípuslistán kiválasztott állománytípusoktól függően. A helyettesítő karakterek: ? az adott pozíción tetszőleges karaktert helyettesít, * a tőle jobbra álló összes karaktert helyettesíti. Például az *CORELA.CDR, CORELB.CDR, CORELC.CDR, CORELD.CDR,* állományok kiszűrésére alkalmas a *CO*, ?O** szűrők valamelyike. Célszerű a legrövidebb, még elégségest alkalmazni.

A leggyorsabban úgy nyithatunk meg egy dokumentumot, hogy a listán az állomány nevére kétszer kattintunk. Ha jobb egérgombbal kattintunk az állomány ikonjára, akkor megnyitáshoz a megjelenő helyi (más néven kurzor-) menü **Select**, vagy **Open** parancsát adjuk ki. Az állomány kiválasztása után a megnyitási párbeszédpanel **Open** nyomógombjával is betölthetjük a dokumentumot.



3-12. ábra

A **Preview** jelölőnégyzet kiválasztása után – ha az állományhoz bemutatóképet mentettünk – a mintaablakban megjelenik az állománylistán kiválasztott fájl kicsinyített képe. A **Files of type** listán adjuk meg a keresendő állomány típusát. A korábban említett Corel formátumú fájlok mellett itt kiválaszthatjuk konkurens termékek formátumait is (az AutoCAD *.dwg*-től a Micrografx *.drw*-ig). Ezek verziószámainak, korlátozásainak ismertetésére helyszűke miatt sajnos nem vállalkozhatunk. Annyit mindenesetre előre jelzünk, hogy nem minden rajzelem konvertálható ezekből az állományokból.

A keresendő állományok feltételezett helyét, azaz az átvizsgálandó meghajtót (floppyt, merevlemezt vagy CD-t), könyvtárat, illetve mappát a **Look in** (Hely) listában a nyílra kattintás – a lista legördítése – után egeres kiválasztással, kattintással állítjuk be. A könyvtárak közötti mozgáshoz, valamint az állományok megjelenítéséhez alkalmazhatók a párbeszédpanel következő ikonjai:

Az aktuálist megelőző (szülő) könyvtárra vált.

Az aktuális mappa alá új mappát nyit.

Csak az állományneveket és a mappákat, illetve könyvtárakat mutatja a listán. Az állománylista területére a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **View** parancsával szabályozhatjuk a lista ikonjainak méretét.

Olyan listát jelenít meg a kikeresett állományokról, amely mutatja a fájl nevét, méretét, típusát, utolsó módosításának idejét is. A jellemzőket bemutató lista fejlécében a jellemzők (név, méret, típus, módosítva) nyomógombként működnek. Kényelmesen sorba rendezhetjük az állománylistát, ha ezekre kattintunk, mert ekkor a program az adott jellemző szerint rendezi emelkedő sorba a listát. A második kattintás a csökkenő sorba rendezést eredményezi.

A kijelölt állományra az egér jobb gombjával kattintva megjelennek a helyi menü parancsai:

Select (Kiválasztás): A programkészítők szándékával szemben megnyitja a kijelölt fájlt.

Open (Megnyitás): Megnyitja a kijelölt állományt.

Import: Objektumcsoportként a szerkesztett rajzba olvassa a kijelölt állományt.

Print (Nyomtatás): Kinyomtatja az állományt, annak betöltése nélkül.

Quick View (Nézőke): Gyors áttekintést ad a betöltendő állományról. Ez nem minden állományon működik, és csak akkor, ha egyetlen állományra kattintva (kijelölés nélkül) jelenítettük meg a helyi menüt (lásd később).

Send To (Küldés): A kijelölt állományokat elektronikusan postázhatjuk (elküldhetjük faxmodemen keresztül), illetve másik meghajtóra, vagy a Windows **Táskába** másolhatjuk.

Cut (Kivágás): A kijelölt állományt a vágólapra helyezi.

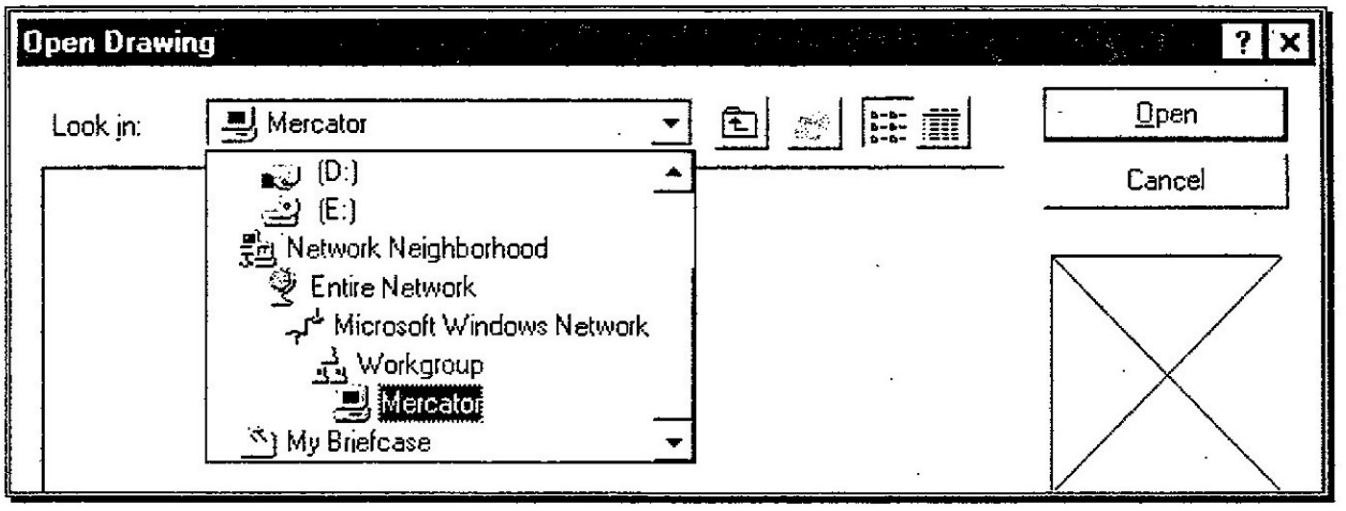
Copy (Másolás): A kijelölt állományt a vágólapra másolja.

Delete (Törlés): Az állománylistán kijelölt fájlt vagy mappát törli. Ezzel nemcsak CorelDRAW rajzokat, hanem más alkalmazásokkal létrehozott dokumentumokat, programokat is törölhetünk.

Rename (Átnevezés): A kijelölt fájlnak új nevet adhatunk ezzel a paranccsal.

Properties (Tulajdonságok): Megváltoztathatjuk a kiválasztott állomány attribútumát, írásvédetté (**Read-only**), rejtetté (**Hidden**), archiválandóvá (**Archive**) tudjuk tenni.

A Windows **Intézőjének** (Explorer) vagy a hálózatkezelőnek az elindítása nélkül is csatlakozhatunk hálózati meghajtókra. Ehhez a **Look in** listából választjuk ki a **Network Neighborhood\Entire Network\Microsoft Windows Network\ Workgroup** úton a megfelelő, számunkra elérhetően megosztott hálózati meghajtót. A **Look in** (Hely) listában látszanak a megszakadt hálózati kapcsolatok is. Az élő hálózati kapcsolatok könyvtárain böngészéshez elegendő a már csatlakoztatott meghajtót kiválasztani a listából.



3-13. ábra

A munkaterület megjelenítése

A munkaterület megjelenítését több, a **View** menüben szereplő, illetve ikonra kattintással kiadható paranccsal szabályozhatjuk. Ezek egy része a munkaterületen található vezérlőelemek, -eszközök elrendezésére szolgál, másik része a szerkesztő munka sebességét fokozandó csökkenti a megjelenítés minőségét, harmadik része pedig – ellentétben az előző kettővel – olyan beállításokat alkalmaz, amely a szerkesztett dokumentumot nyomtatásban is megjelenő módon változtatja meg.

A rajz felépítése sok részlet, összetett rajz esetén hosszadalmas lehet. Ha a **Tools** menü **Options/Display** párbeszédpanel-lapján az **Interruptible Refresh** jelölőnégyzetet bekapcsoltuk, akkor a rajz felépítése bármely billentyű lenyomásával vagy egeres kattintással megszakítható (lásd a 3-14. ábrát). A teljes újrarajzoláshoz adjuk ki a **Window** menü **Refresh Window** parancsát, vagy nyomjuk meg a Ctrl+W billentyűkombinációt, illetve kattintsunk a Redraw ikonra. E parancsok, illetve a gördítősávra kattintás mindegyik rajzszerkesztő nézetben, a rajz teljes újraépítésével felfrissítik a munkaablak tartalmát, ha az **Options/Display** párbeszédpanel-lap **Manual refresh** jelölőnégyzetét korábban bejelöltük.

A megjelenítést szabályozó többi paraméter:

- ☑ **Use Offscreen Image:** Bejelölve akkor is megengedi az objektumok vágólapra másolását, ha a kép nincs teljesen megjelenítve, illetve újrarajzolva.
- ☑ **Auto-panning:** Bejelölve az objektumok egeres vontatásakor automatikusan tovább gördíti a rajzot, ha szükséges (ha a megjelenített tartományon kívülre húzzuk a rajzelemet).
- ☑ **Show Tooltips:** Bejelölve megjeleníti az ikonokhoz tartozó rövid magyarázatot, ha az egérkurzort föléjük mozgatjuk. A menüparancsokra vonatkozó ismertetés továbbra is megjelenik.

☑ **Enable node Tracking:** Bejelölve megengedi a vonalak törés- (csomó-) pontjainak kijelölését.

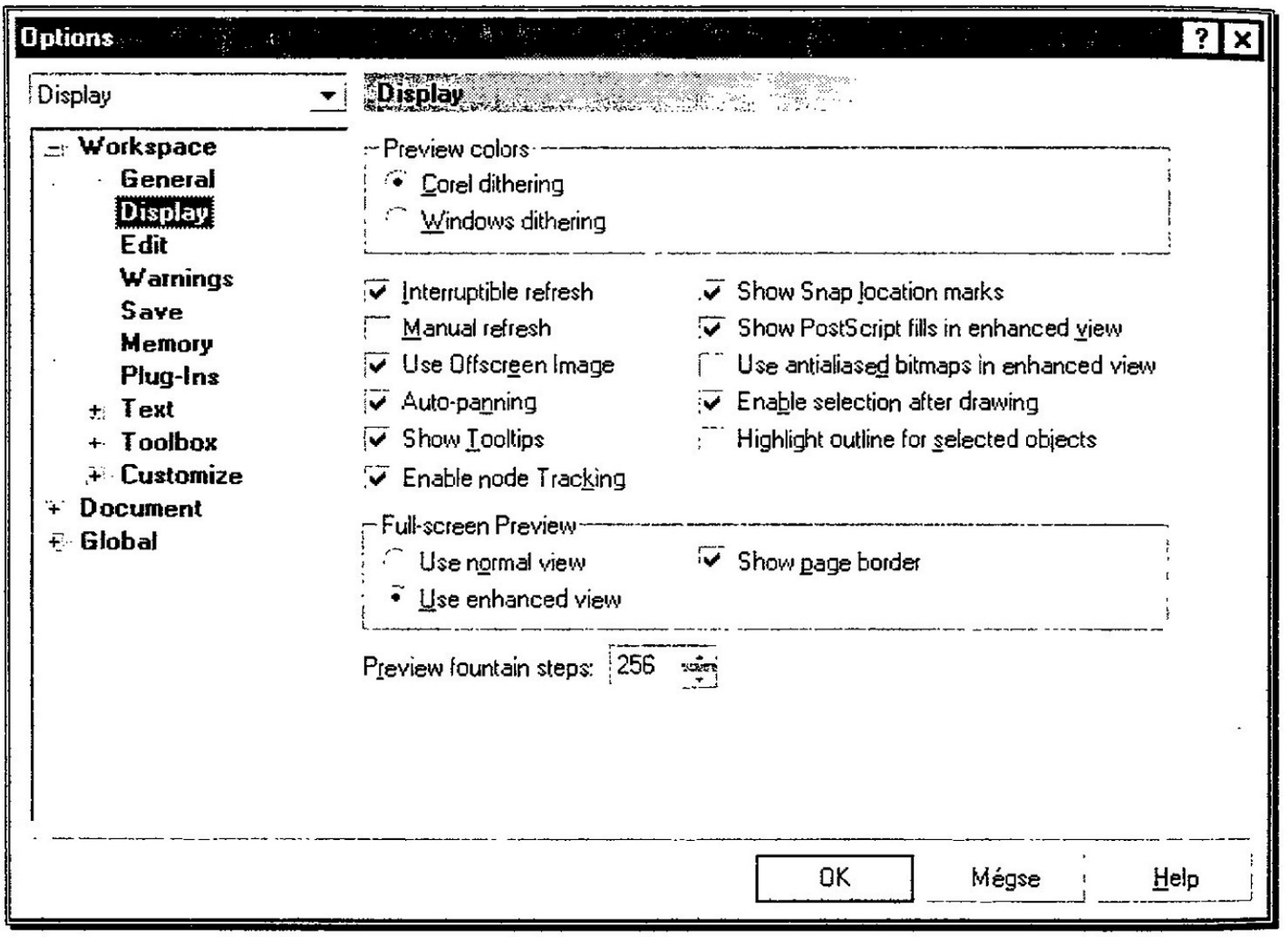
☑ **Show Snap location marks:** Bejelölve az objektum elhelyezésekor mutatja a rajzelem-igazítás helyét.

☑ **Show PostScript fills in enhanced view:** A legjobb minőségű nézetben megmutatja a PostScript kitöltéseket is.

☑ **Use antialiased bitmaps in enhanced view:** Bejelölve a lehetséges legjobb minőségű (Enhanced) bemutatás érdekében javítja a bitképek képernyős megjelenítését. A kép méretére vagy a nyomtatásra nincs hatással.

☑ **Enable selection after drawing:** Bejelölve a megrajzolt objektum a rajzolás befejezése után kiválasztott marad.

☑ **Highlight outline for selected objects:** Bejelölve a kiválasztott rajzelemek körvonalát kiemelten jeleníti meg.



3-14. ábra

A **Full-screen Preview** csoportban az előzetes nyomtatási kép minőségét állítjuk be:

⊙ **Use normal view:** A teljes képernyős megjelenítéskor a normál nézetnek megfelelő minőséget alkalmazza (lásd később).

- ⊙ **Use enhanced view:** A teljes képernyős megjelenítéskor a növelt minőségű nézetnek megfelelő beállítást alkalmazza.
- ☑ **Show page border:** Megjeleníti a lapszéleket (a nyomtatásban nem szerepel).
- ☑ **Preview fountain steps:** A színátmenetes kitöltések színfokozatainak száma.

Megjelenítési üzemmódok, nézetek

A CorelDRAW különféle szerkesztési, megjelenítési üzemmódokat tesz lehetővé, hogy az éppen végzett tevékenységünkhöz a megfelelő részletességű képernyőkép álljon a rendelkezésünkre. Ezeket az üzemmódokat a **View** menü parancsaival, illetve a View & Display ikonkategória ikonjaival, vagy a **Standard** eszköztár Normal View nézetbeállító listájáról kiválasztva kapcsoljuk be. Az egyes üzemmódokra általában jellemző, hogy az eszköztár nagyítóeszközével vagy a **View Manager** (Látványkezelő) eszközeivel a szerkesztőablak nagyítását állíthatjuk be. A Látványkezelő a View Manager ikonnal is megjeleníthető.

A **Window** menü **New Window** parancsával, illetve a New Window ikonnal az aktuális ablak tartalmából készíthetünk másolatot, azaz ugyanarról a rajzról egymás mellett (**Window/Tile Vertically** – Tile Windows Vertically ikon), illetve fölött (**Window/Tile Horizontally** – Tile Windows Horizontally ikon) több nézetet állíthatunk elő. Így a rajz egy kis részletét felnagyíthatjuk az egyik ablakban, a másikban pedig a teljes képet tekinthetjük át. Ezzel a módszerrel több különböző dokumentumot tartalmazó munkaablakot is elrendezhetünk egymás mellett, ami hasznos lehet amikor objektumokat másolunk át az egyik dokumentumból a másikba.

A **Window/Cascade** parancs, illetve a Cascade Windows ikon a munkaablakokat lépcsőzetesen, a megnyitás sorrendjében egymás mögé helyezi. A megfelelő ablakot – amelyen szerkeszteni akarunk – egeres kattintással, illetve a **Window** menü alján megjelenő listából választjuk ki.

A minimális méretűre zsugorított munkaablakok ikonjait rendezi el az Arrange Icons ikon. Az aktuális munkaablakot zárja be a Close Window ikon, az összes megnyitott ablakot bezárja a Close all Windows ikon.

Ha a rajz újrarajzolását megszakítottuk, akkor a képernyő tartalmát a **Window** menü **Refresh Window** parancsával vagy a Ctrl+W billentyűkombinációval, illetve a Redraw ikonnal frissítjük fel, rajzoltatjuk újra.

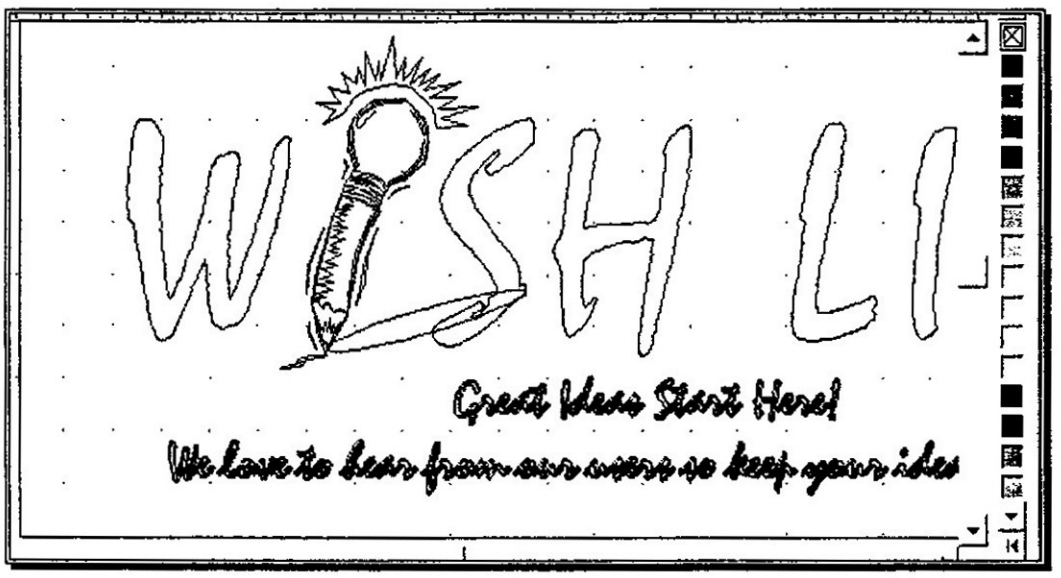
A továbbiakban bemutatott, különböző minőségű nézetek között a **View** menü parancsaival, illetve ikonokkal válthatunk.

Egyszerű drótváz üzemmód

Ebbe a nézetbe a **View** menü **Simple Wireframe** parancsával, illetve a Simple Wireframe ikonnal válthatunk. Ez a leggyorsabb rajzmód, ugyanakkor a legkevésbé élethűen mutatja be a dokumentumot. Elrejti a kitöltéseket, kontúrokat, kihúzásokat, objektum-áttünések közbenső elemeit, némely objektumnak csak a körvonalát mutatja, a színes bitképeket is szürke árnyalatosan jeleníti meg. Ez a fajta megjelenítés nincs hatással a nyomtatásra, de meggyorsítja a munkát a képernyőn.

Drótváz üzemmód

Ebben a rajzmódban az objektumoknak csak a körvonala látszik (lásd a 3-15. ábrát). Az objektumok kirajzolása a képernyőn körvonal és kitöltés nélkül gyorsabb, így bonyolultabb rajzok szerkesztése ebben a megjelenítési módban hatékonyabb. A rajz ilyen módon való megjelenítése nincs hatással a nyomtatásra.



3-15. ábra

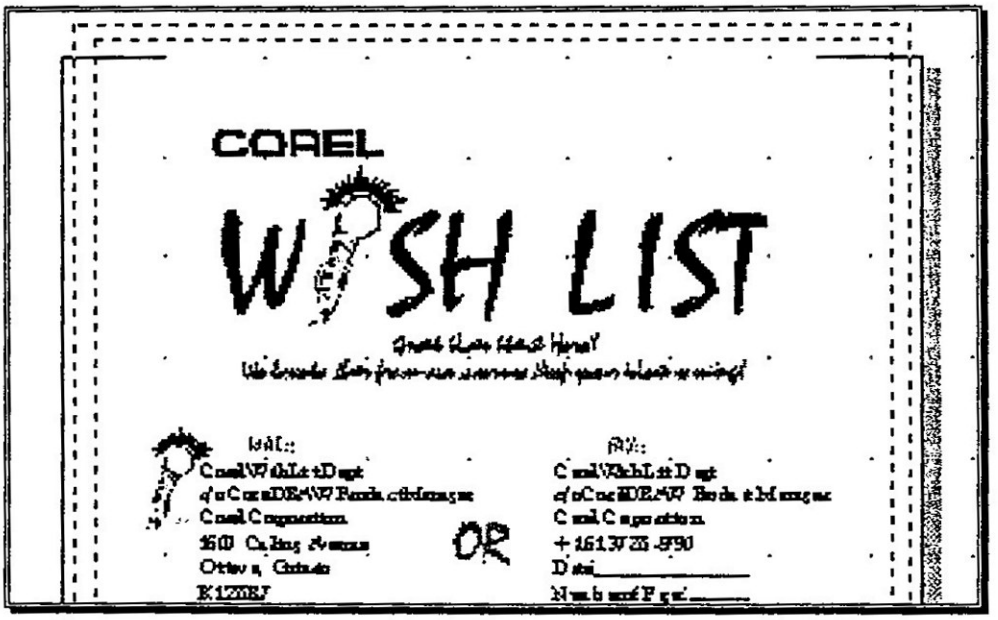
A drótváz nézetbe a **View** menü **Wireframe** parancsával, a Shift+F9 billentyűkombinációval, illetve az Wireframe ikonnal válthatunk. Csak kevéssel jobb minőségű megjelenítés, mint a Simple Wireframe nézet.

Munkaközi megjelenítés

A **View** menü **Draft** parancsával, vagy a Draft ikonnal olyan nézetet állítunk be, amelyben látszanak a kihúzások, a színátmenetes kitöltések, a tömör színek, a körvonalak, sőt kis felbontással a bitképek is.

Színes szerkesztő üzemmód

Az alapértelmezés szerinti üzemállapotot a **View/Normal** kapcsolóval, illetve a Normal ikonnal kapcsolhatjuk be. Ebben a szerkesztőmódban a PostScript és a féltónusos kitöltésen kívül látható a rajzelemek kitöltője és körvonala (lásd a 3-16. ábrát). A nyomtatás során a papíron ettől nem sokkal eltérő kép jelenik meg. Az eltérések oka az, hogy a nyomtatón megjelennek az említett PostScript és féltónusos kitöltések, és a színek és képek a nyomtatási beállításnak, felbontásnak, a nyomtató képességeinek megfelelően jelennek meg.



3-16. ábra

Kiemelt minőségű megjelenítés

A gyorsabb képmegjelenítés érdekében szabályozhatjuk a bitképek megjelenítését. A **View** menü **Enhanced** parancsa nagy felbontásban, de hosszabb ideig tartó újrarajzolással jeleníti meg a bitképeket, sőt a PostScript kitöltési mintákat is. A parancs nincs hatással a nyomtatásra vagy a nyomtatási beállításokra.

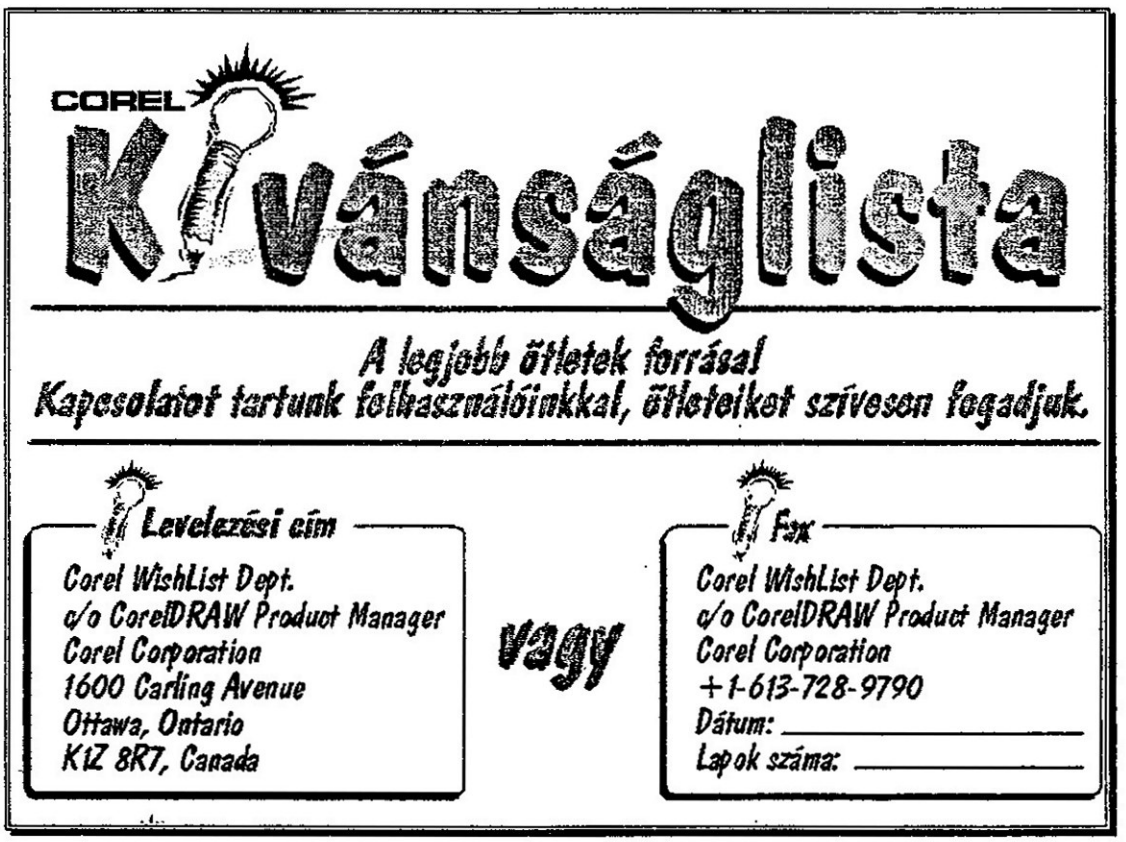
Körvonalnézetben a bitképek kikapcsolása megnöveli a képernyő újrarajzolási sebességét. Ekkor csak a bitkép körüli téglalap látható. A rajz előzetes – teljes képernyős – megtekintésekor megjelennek a bitképek is.

A **View/Printable Area** kapcsolójával, illetve a Show Printable Area ikonnal megjeleníthetjük a nyomtatási területet – ami a beállított nyomtatótól függően kisebb a lapméretnél, a **View/Grid** kapcsolójával, illetve a Show Grid ikonnal a pontos rajzolást lehetővé tevő (nyomtatásban nem megjelenő) raszterhálót, a **View/Rulers** kapcsolóval, vagy a Show Rulers ikonnal a vonalzókat jelenítjük

meg. A **View/Guidelines** kapcsolóval, illetve a Show Guidelines ikonnal jeleníthetjük meg a vezetővonalakat, amelyeket az objektumok pontos elhelyezésére használunk. A **View/Bleed** kapcsolóval, vagy a Show Bleed ikonnal az oldalnak a lapcsonkítás (kötés, fűzés) utáni részét nézhetjük meg. A Show Overprinted Objects, illetve a **View** menü Overprinted Objects kapcsolója segítségével a felülnyomott objektumokat emelhetjük ki. A felülnyomással kerülhetők el a színhatároknál keletkező lyukak, ha két egymástól lényegesen eltérő díszítőszín kerül egymás mellé.

Előzetes megtekintés

Ebben az üzemmódban csak megtekinthetjük a dokumentumot, szerkeszteni nem lehet. Ez az üzemmód a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsával, az F9 billentyűvel, vagy az üzemmód Full-screen Preview ikonjával indítható (lásd a 3-17. ábrát).



3-17. ábra

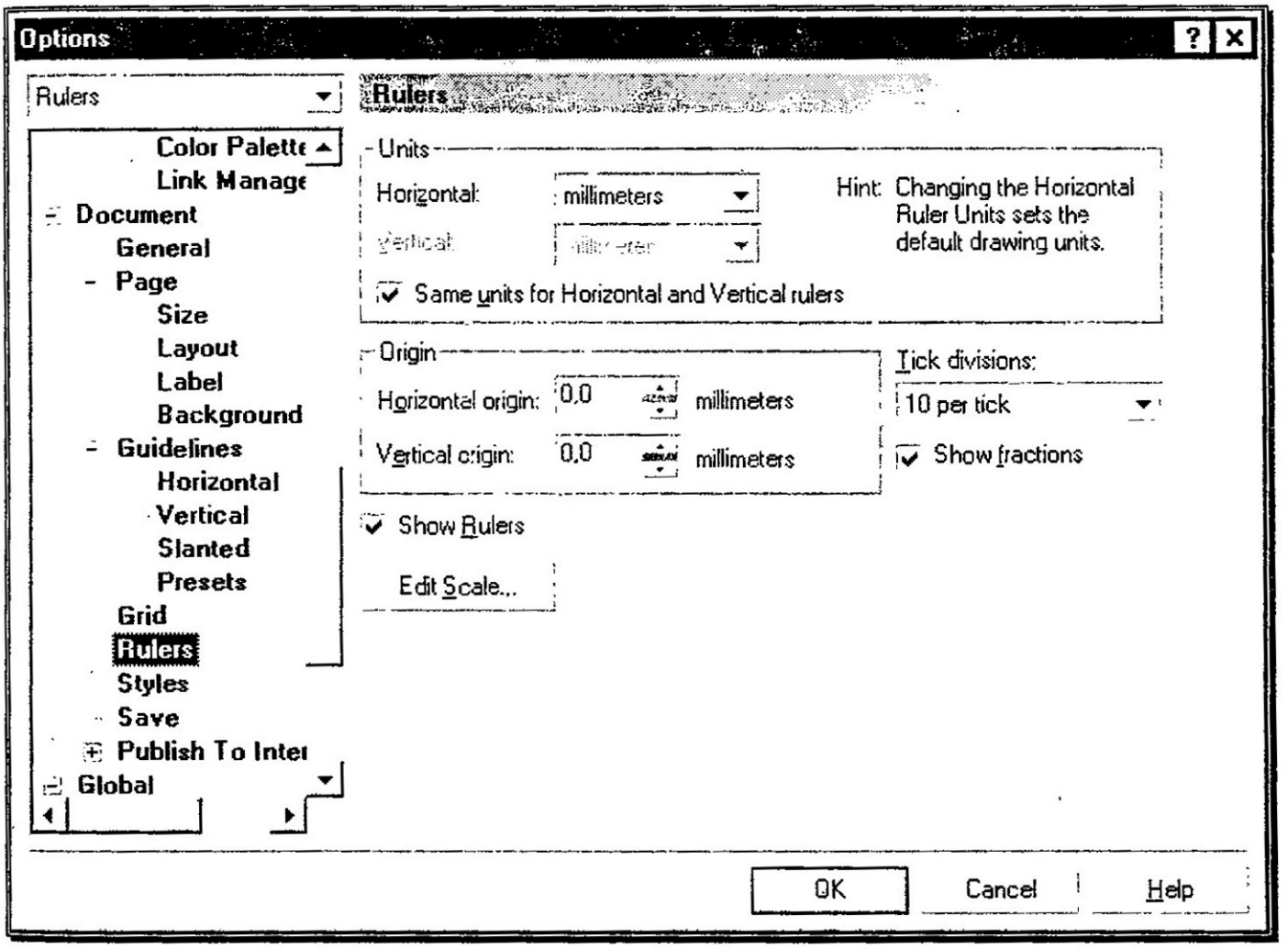
A többi üzemmódtól eltérően itt csak egyetlen dokumentumot tartalmazhat egyszerre a képernyő. A bemutatott dokumentum nagyítása ugyanakkora marad, mint amekkora a megelőző nézetben volt. Ebben az üzemmódban szerkesztőablak-váltás nem végezhető, és a többi, a **Window** menüben szereplő parancs sem adható ki. A

View menü **Preview Selected Only** kapcsolóját bekapcsolva (illetve a Preview Selected ikonra kattintva) az előzetes megtekintés parancs csak a kiválasztott rajzelemeket mutatja be. Az üzemmódból az egér jobb gombjának kattintásával vagy bármely billentyű lenyomásával térhetünk vissza a megelőző nézethez.

A nyomtatási képen csak akkor jelenik meg a lapszél, ha a **Tools/Options** parancs **Display** párbeszédpanel-lapján a **Show page border** jelölőnégyzetet bekapcsoltuk. A megjelenítési sebességet és minőséget is itt szabályozhatjuk (**Use normal view** – rajzszerkesztés szerinti minőség, **Use enhanced view** – a legjobb minőségű megjelenítés).

A vonalzó és a rács beállítása

A vonalzó segítségével tudjuk pontosan elhelyezni az objektumokat a dokumentumban. Beállítását a **Tools/Options** parancs **Rulers** párbeszédpaneljén végezzük, amely megjeleníthető a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával is (lásd a 3-18. ábrát).



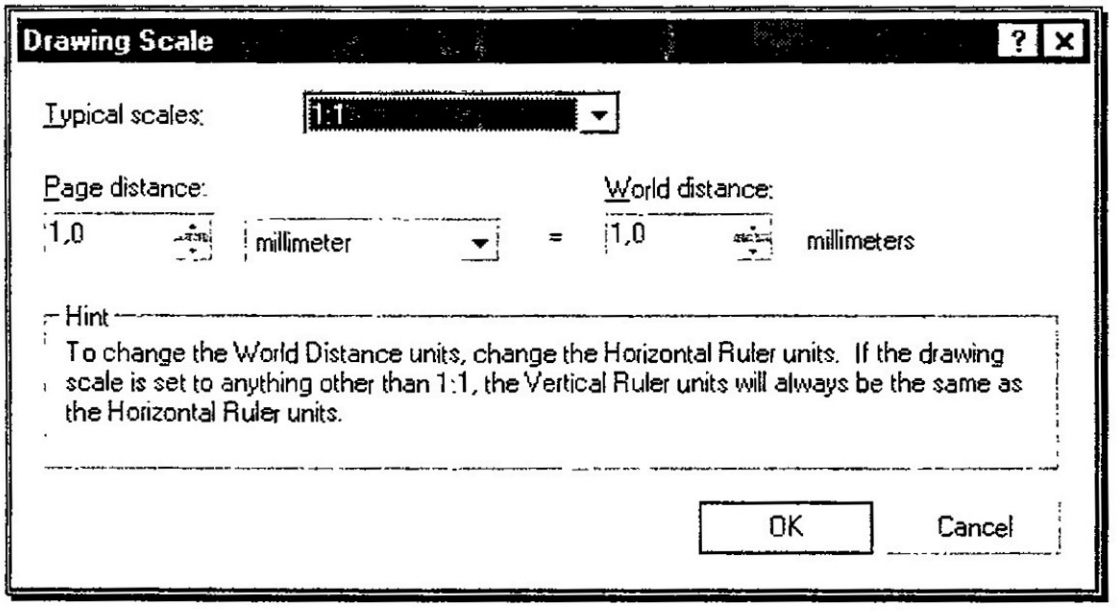
3-18. ábra

A **Units** paramétercsoportban a használt mértékegységet állítjuk be. A függőleges és vízszintes vonalzókon eltérő mértékegységet is beállíthatunk, ha kikapcsoljuk a **Same units for Horizontal and Vertical rulers** jelölőnégyzetet.

Az **Origin** paramétercsoportban adjuk meg a vonalzók kezdőpontjának koordinátáit az oldal bal felső sarkától. Ezt beállíthatjuk a vonalzók kereszteződésében található ikont egérrel a megfelelő helyre vontatva is.

A **Tick divisions** listában állítjuk be, hogy a vonalzókon minden hányadik osztásnál jelenjen meg számérték. Ha a **Show fractions** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a program a vonalzóosztás-számokat törtalakban is kiírja – ha erre a nagyítás folytán egész, illetve tizedestört nem lenne megfelelő (például 75 51/100).

Az **Edit Scale** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg a rajz méretarányát (lásd a 3-19. ábrát). Az itt beállított mértéknek megfelelően módosulnak a vonalzón megjelenő számok is. Ezt vegyik figyelembe az objektumok – tulajdonságsávot alkalmazó – pontos elhelyezésekor. A **Typical scales** listában választhatunk néhány szokásos méretarány közül, de alább egyedi beállítást is megadhatunk. A **Page distance** mezőben adjuk meg, hogy hány rajzi távolságegység felel meg egy valós távolságegységnek (**World distance**) a nagyítás során, illetve fordítva is beállítható, azaz hány valós távolságegység felel meg egy rajzi távolságegységnek a kicsinyítéskor.

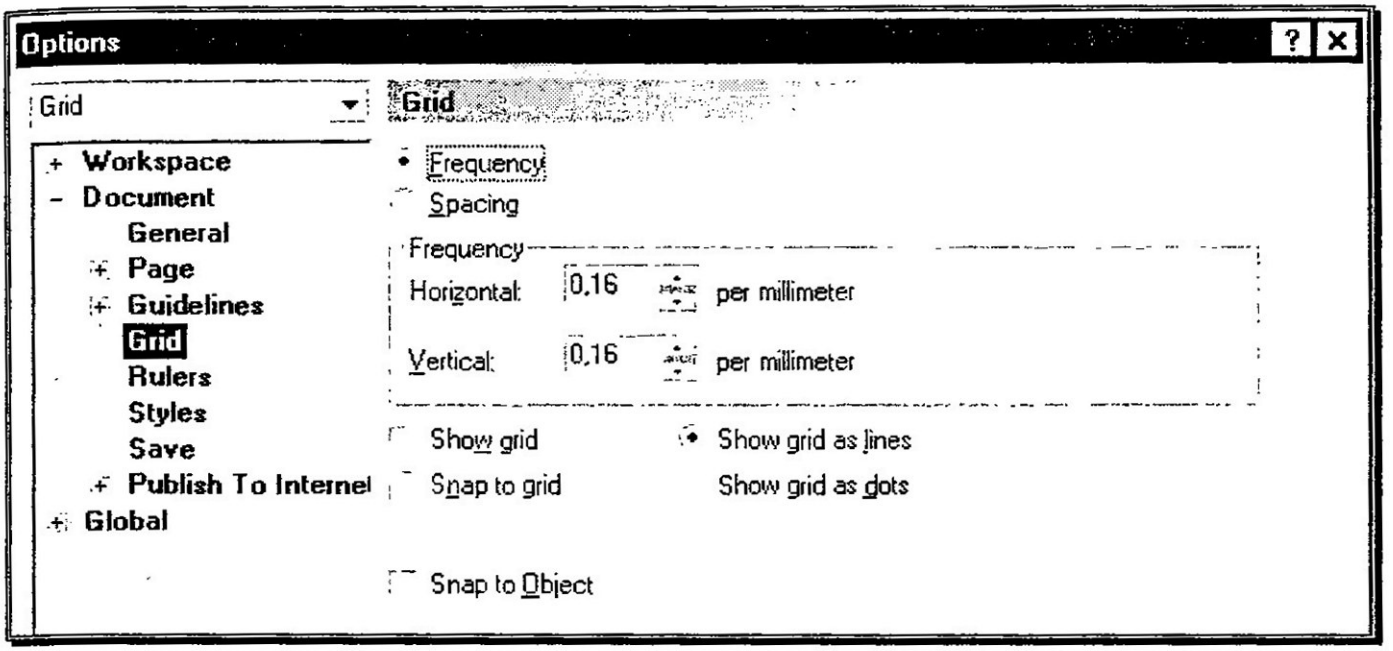


3-19. ábra

A vonalzók megjelenítéséhez kapcsoljuk be a párbeszédpanel **Show Rulers** jelölőnégyzetét vagy a **View** menü **Rulers** kapcsolóját, illetve kattintsunk a Show Rulers ikonra.

A rács rendszeresen ismétlődő, nyomtatásban nem megjelenő, rajzolást segítő segédeszköz. A rajzolás során a rácspontokba húzhatjuk a kurzort, ha a **View** menü **Snap To Grid** kapcsolója be van kapcsolva, illetve benyomtuk a Snap To Grid

ikont. A rács jellemzőit a **Tools/Options** parancs **Grid** párbeszédpaneljén állítjuk be. Ez a párbeszédpanel megjeleníthető a Grid Setup ikonnal vagy a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával is (lásd a 3-20. ábrát)



3-20. ábra

A **Frequency** választókapcsolóra kattintás után beállíthatjuk, hogy hány rácspont legyen milliméterenként, a **Spacing** választókapcsolóra kattintás után azt állíthatjuk be, hogy mekkora távolság legyen két egymást követő rácspont között. A rácshálót a **Show grid** jelölőnégyzettel, a **View** menü **Grid** kapcsolójával, illetve a Show Grid ikonnal jeleníthetjük meg. A **Snap to grid** jelölőnégyzettel, a **View** menü **Snap to grid** parancsával vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációval, illetve a Snap To Grid ikonnal kapcsoljuk be a rácspontokhoz igazítást. Ilyenkor a rajzelemek egeres létrehozása, átméretezése vagy mozgatása során a program a kurzort behúzza a legközelebbi rácspontba.

Nagyítások és a rajz mozgatása

Az ikonra kattintással, illetve a **Tools** menü **View Manager** parancsával vagy a Ctrl+F2 billentyűkombinációval jeleníthetjük meg a **View Manager** (Látványkezelő) dokkolt ablakát (lásd a 3-21. ábrát). A dokkolt ablakban akkor jelennek meg a nagyítás eszközei, ha a dokkolt ablak ▸ ikonjára kattintva előugró menüjének **Zoom Tools** kapcsolóját bekapcsoltuk. Ebben, vagy a **Nagyító** eszköz kinyíló menüjében szereplő és más ikonokkal különféle, mindig a legpontosabb rajzolást és a megfelelő áttekintést lehetővé tévő nagyításokat állíthatunk be. Erre szolgál-

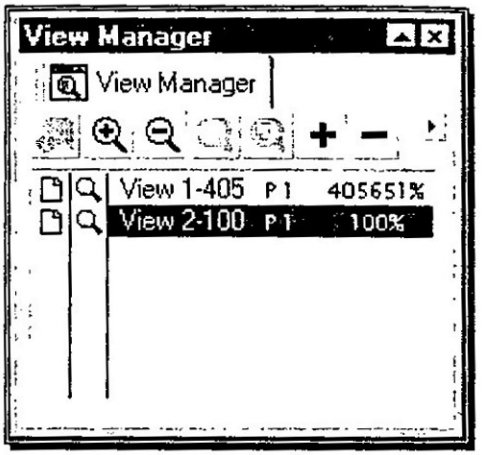
nak a Zoom eszköztár hasonló szerepű ikonjai is. A Látványkezelő [+] ikonjával, vagy a dokkolt ablak ▸ ikonjára kattintva megjelenített helyi menü **New** parancsával az aktuális nézeten mintegy könyvjelzőt helyezhetünk el, amelyhez később, a Látványkezelő listájából történő kiválasztással egyszerűen visszatérhetünk. Az így eltárolt nézetek a [-] ikonnal, vagy a menü **Delete** parancsával törölhetők. Alapértelmezés szerint a nézet neve az aktuális nagyítás (vagyis egy százalékérték). Ennél beszédesebb nevet is adhatunk a dokkolt ablak menüjének **Rename** parancsával.

A Zoom eszköztár megjeleníthető a **Toolbox** eszköztáron található Zoom Tool eszközzel, a Zoom Toolbar ikonnal, illetve egy ikon helyi menüjének Zoom parancsával is. A nagyítás és a kicsinyítés eszköztárának ikonjai:

A nagyító eszköz. A nagyító egérkurzorral jelöljük ki a nagyítási középpontot. Az egér bal gombjával kattintva kétszeresre nagyítunk. A másik lehetőség, hogy az egér bal nyomógombjának folyamatos nyomva tartása mellett bekerítjük a munkaterület felnagyítandó részét.

A legnagyobb nagyításban egy képernyő-képpont 0,001 hüvelyknek felel meg. Ugyanígy nagyít a tulajdonságsáv **Zoom In** nyomógombja is.

Kicsinyítő eszköz, amellyel felére kicsinyítjük az aktuális nézetet. Ha előzőleg nagyítottunk, akkor ezzel az eszközzel a nagyítás előtti nézetet állítjuk vissza. Megfelel az [F3] billentyű lenyomásának.
A legkisebb nagyításban a kép az eredeti méret 0,01-ánál kisebb. A kicsinyítés határának elérését a program kijelzi. Ugyanígy kicsinyít a tulajdonságsáv Zoom Out nyomógombja is.



3-21. ábra

Zoom Actual Size: A rajzterületet úgy mutatja be, hogy mérete pontosan feleljen meg az ábrázolt terület méretének. E nagyítás mellett a képernyőn 1 cm megegyezik a kinyomtatott rajz 1 cm-ével.

Zoom To Selected: Akkorára nagyít, vagy kicsinyít, hogy a kijelölt rajzelemek éppen elférjenek a képernyőn. Megfelel az [F4] billentyű lenyomásának.

Zoom To All Objects: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon minden rajzelem megjelenjen.

Zoom To Page: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal, illetve a szembenéző oldalak megjelenjenek. Megfelel a [Shift+F4] billentyűkombináció lenyomásának.

Zoom To Page Width: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal szélessége megjelenjen.

Zoom To Page Height: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal magassága megjelenjen.

A következő ikonokat az eszköztárak testre szabásakor a View & Display ikonkategóriából vehetjük fel egy új eszköztárba vagy bővíthetjük velük a már létező eszköztárakat.

400% Zoom: Négyszeres méretre nagyít.

200% Zoom: Kétszeres méretre nagyít.

100% Zoom: Beállítja a nagyítás nélküli, eredeti méreteket bemutató nézetet.

75% Zoom: ¾-re kicsinyít.

50% Zoom: ½-re kicsinyít.

25% Zoom: ¼-re kicsinyít.

10% Zoom: A megadott mértékűre kicsinyíti a rajz objektumait.

Zoom Levels : A nagyítás mértékét a listáról választhatjuk ki.

Zoom One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott nagyítási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

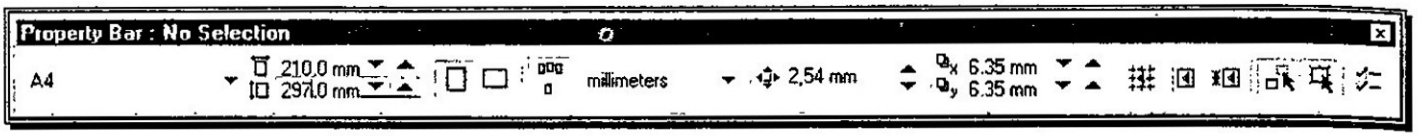
A rajzot a munkaablakban a gördítősávokkal mozgathatjuk. Erre a célra alkalmazhatjuk a **Toolbox** eszköztáron a Zoom Tool eszközzel együtt található a Pan Tool eszközt is. Ezt választva a rajz a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása közben elhúzható. A Pan One-Shot ikon végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott dokumentum-mozgatási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

Tulajdonságsávok

Az eszköztárak közé a program 7.0-s változatában új elem került, a **Property Bar**. Ez egy helyzetérzékeny segítő eszköz, amely bekapcsolt állapotában a vízszintes vonalzó felett jelenik meg, tartalma pedig a **Toolbox** eszköztáron kiválasztott eszköztől, illetve a kijelölt rajzelemtől függ. A tulajdonságsávok az eszköztárakhoz hasonló módon egérrel új helyre vontathatók. Ha a munkaterület belsejébe húzzuk ezeket, akkor az eszköztár neve, illetve egy ablakzáró ikon is megjelenik (lásd a 3-22. ábrát). A tulajdonságsávokat is bővíthetjük ikonokkal a **Tools/Options** párbeszédpanel **Customize** lapján.

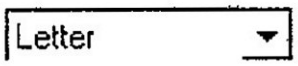
Ha a Kijelölő nyíl eszközt választjuk – és nem jelölünk ki rajzelemet –, akkor a tulajdonságsávon a **Layout** menü **Page Setup** parancsának, illetve a **View** és

Layout menü, a **Tools/Options** párbeszédpanel kapcsolóinak megfelelő elemek, ikonok találhatók.



3-22. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

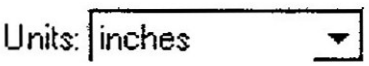


Megjeleníti a beállított lapforma típusát. A lista legördítése után másik típust is választhatunk.

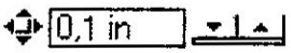
A lap mérete. Módosítva a lapforma **Custom** típusra változik.

Álló (Portrait) vagy fekvő (Landscape) típusú lapelrendezést beállító ikonok.

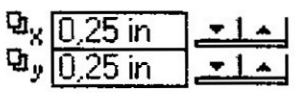
A tulajdonságsávon elvégzett beállításokat az összes (felső ikon) vagy az aktuális lapon (alsó ikon) érvényesíti.



Az alkalmazott mértékegységek beállítására szolgáló lista. A lista legördítése után másik mértékegységet is választhatunk.



A kijelölt rajzelemeket a kurzormozgató nyilakkal mozgatva az itt megadott mértékkel mozdul el a rajzelem.



Másolatok készítésénél (**Edit/Duplicate** parancs vagy Ctrl+D billentyűkombináció) az eredetitől ekkora távolságban jön létre a másolat.

Be- vagy kikapcsolja a rácspontokhoz igazodást.

Be- vagy kikapcsolja a vezetővonalhoz igazodást.

Be- vagy kikapcsolja az objektumhoz igazodást.

Bekapcsolva a rajzelemek mozgatásakor és átalakításakor megjelenik a rajzelem „drótváza".

Bekapcsolva lehetővé teszi a nem kitöltött rajzelemek kiválasztását is a rajzelem belsejébe kattintva. Kikapcsolva az ilyen rajzelemek csak szegélyükre kattintva választhatók ki.

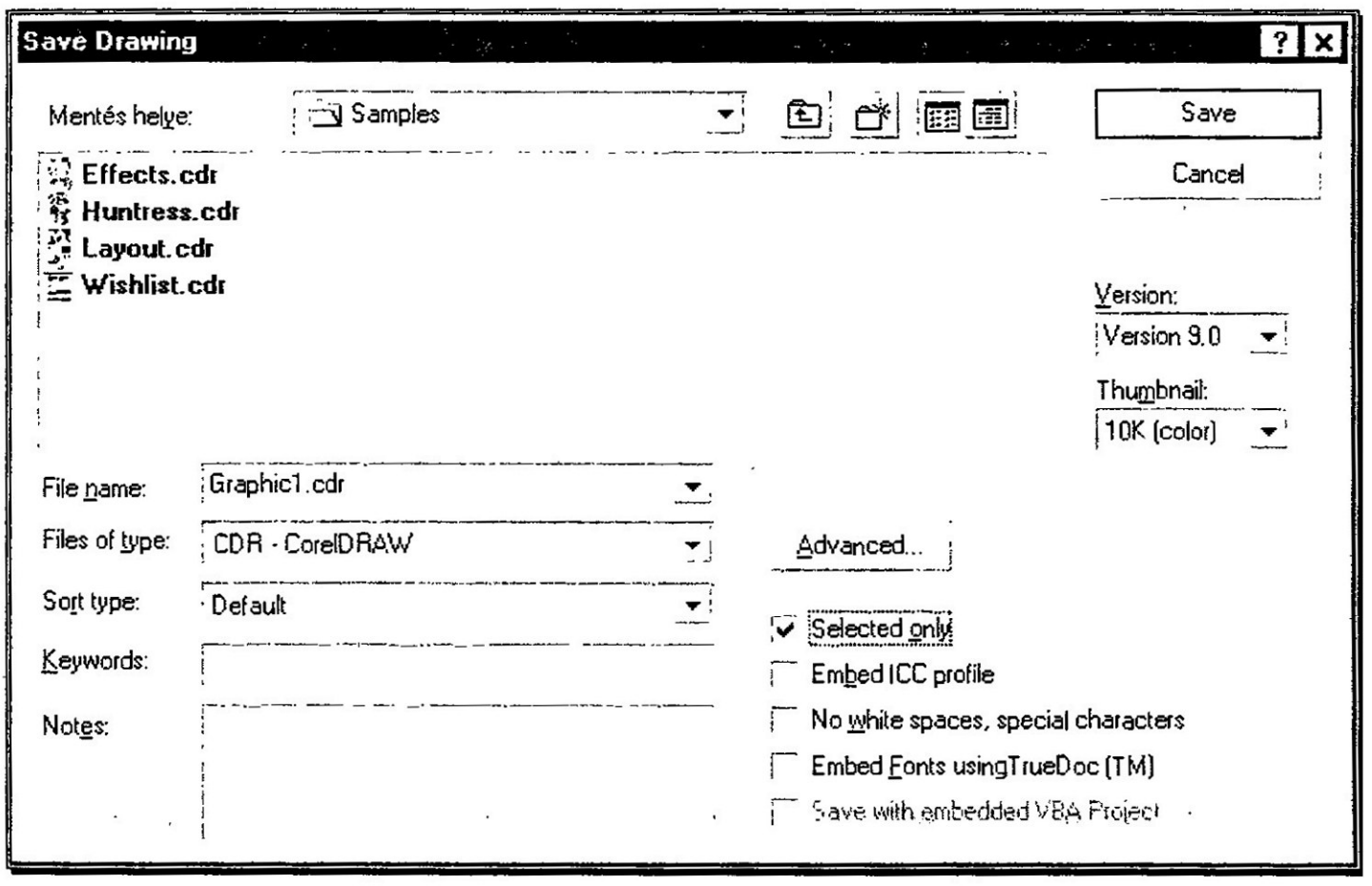
Megjeleníti a program működését szabályozó beállításokra szolgáló **Options** párbeszédpanelt. Megfelel a **Tools/Options** parancsnak.

A többi tulajdonságsávot a *„Rajzelemek létrehozása"* című fejezetben ismertetjük.

A dokumentum mentése

A szerkesztett rajzot a megnyitáskori nevén mentjük el a **File** menü **Save** parancsával, a Ctrl+S billentyűkombinációval, vagy az Save ikonnal. Ha új rajzot kezdtünk, akkor ezeket a parancsokat kiadva a mentés során mindenképpen nevet kell adnunk az állománynak.

Ugyanígy nevet kell adnunk, ha az aktuálistól eltérő néven, azaz új állományba szeretnénk elmenteni dokumentumunkat (a **File** menü **Save As** parancsával, vagy a Save As ikonnal). Minden munkaablakot elmentünk a **File** menü **Save All** parancsával, illetve a Save All ikonnal. Ekkor a program a névvel még nem rendelkező dokumentumok esetében nevet kér.

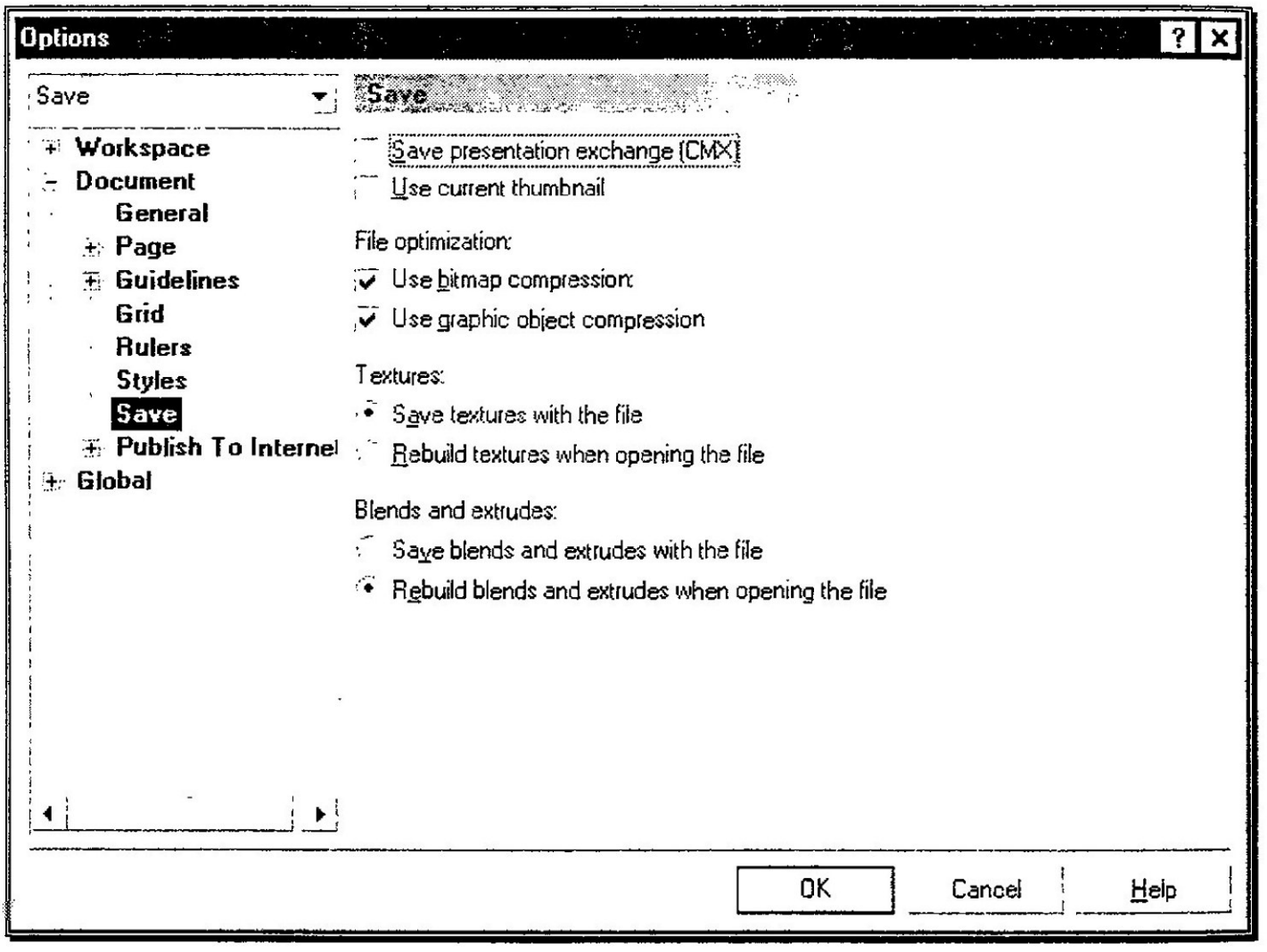


3-23. ábra

A **Save Drawing** párbeszédpanel kezelése hasonló az **Open** (Megnyitás) párbeszédpaneléhez (lásd a 3-23. ábrát). Csak az eltéréseket ismertetjük.

A **Selected only** jelölőnégyzet akkor jelölhető be, ha a mentési parancs kiadása előtt kiválasztottunk rajzelemeket. Az elmentett fájl ezután csak a kijelölt elemeket tartalmazza. A **Keywords** (kulcsszó) és **Notes** (megjegyzés) mezőkbe írt adatok segíthetik a megfelelő állomány megkeresését a legközelebbi betöltéshez.
A párbeszédpanel jobb oldali részén, két listán állíthatjuk be az elmentett *.cdr* állomány formátumát (5.0, 6.0, 7.0, 8.0 vagy 9.0), illetve az **Open** párbeszédpanel mintaablaka számára elmentett kicsinyített bitkép formátumát (**Thumbnail**). Ha a CorelDRAW korábbi változataiban is szeretnénk a dokumentummal dolgozni, akkor annak megfelelő formátumot válasszunk. A **Files of type** listában választhatunk a CorelDRAW alapértelmezés szerinti *.cdr* formátumától eltérő típusokat is (a Windows MetaFiletól az AutoCAD *.dxf* rajzcsere formátumáig).

A CorelDRAW programban beállíthatjuk, hogy a használt TrueType karakterkészleteket a mentés során ágyazza a program a dokumentumba, mert így az sokkal mozgathatóbbá válik (**Embed Fonts Using TrueDoc**).



3-24. ábra

A CorelDRAW 7.0 változatától kezdődően az **Advanced** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen különleges mentési beállításokat határozhatunk meg (lásd a 3-24. ábrát). A **Tools/Options** paranccsal is megjeleníthető párbeszédpanelen megadhatjuk, hogy a rajz tömörítve legyen tárolva, vagy hogy a kitöltő mintázatok, áttűnések, kihúzások a fájl megnyitásakor épüljenek újra stb.
A grafikák mentésekor a fájlba bekerülnek a következő dokumentumjellemzők:

- Stílusok, szöveg, szegélyek és kitöltés beállításai (**Style settings**).
- Oldalméret, papírszín, tájolás, nyomtatható terület megjelenítése, szembenéző oldalak és oldalelrendezés (**Page settings**).
- Rácssűrűség és vonalzóbeállítások, kezdőpont és mértékegység meghatározása (**Grid and rulers**).
- Fájl mentésére vonatkozó beállítások (**File saving**).
- Ablakbeállítások, kezdő megjelenítés, vonalzók és raszter bekapcsolt vagy elrejtett állapota (**Window settings**).
- Objektumhoz, vezetővonalhoz, raszterhálóhoz igazodás beállításai (**Guidelines settings, Snap settings**).

A munkaablak bezárása

A szerkesztett munkaablakot a **File** menü **Close** parancsával, vagy a menüsor elején és végén álló ikonokra kétszer kattintva zárhatjuk be. Az aktuális munkaablakot zárja be a Close Window ikon, az összes megnyitott ablakot bezárja a Close all Windows ikon. Ha a dokumentumon változtattunk és azt még nem mentettük el, akkor a program a munkaablak bezárása előtt figyelmeztet erre, és szükség esetén pótolhatjuk a mulasztást. Ha menteni akarunk, akkor a *„Save changes to graphic* kérdésre válaszoljunk igennel (**Yes**). A **Cancel** nyomógomb választásával a kilépést vonjuk vissza, ismét a szerkesztőablakba lépünk. A nem (**No**) választása után a munkaablak bezárul, ekkor az el nem mentett rajzelemek, módosítások menthetetlenül elvesznek.

A parancsok visszavonása

Az **Edit** menü **Undo** parancsával, illetve a Ctrl+Z, vagy az Alt+Backspace billentyűkombinációval a CorelDRAW 9-es változatában (beállítható) tetszőleges számban vonhatjuk vissza a korábban kiadott rajzparancsokat, beállításokat és a vezetővonalak áthelyezését. A visszavonható lépések legnagyobb számát csak a rendszer erőforrásai korlátozzák.

A visszavonható műveletek számát a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy az Options ikonnal megjelenített párbeszédpanel **General** lapjának **Undo levels** mezőjében adhatjuk meg (lásd a 3-2. ábrát). Külön kell megadnunk a visszavonható szerkesztő (*Regular*) és bittérképes műveletek (*Bitmap effects*) számát. Nagy számot megadva túlságosan lelassíthatjuk gépünket.

A parancsok visszavonásához alkalmazhatjuk a Standard eszköztár Undo ikonját is. Ha az ikon jobb oldalán található nyílra kattintunk, akkor láthatóvá válnak a visszavonható parancsok, így azokból egyszerre többet is visszavonhatunk. A visszavont parancsokat ismét érvényesíthetjük az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával.

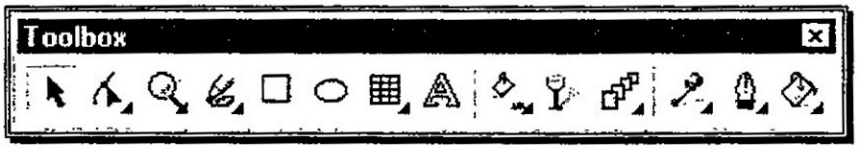
Kilépés

Az utolsó munkaablakot is bezárjuk a **File** menü **Exit** parancsával, vagy a címsor elején álló rendszerablak ikonra, vagy a címsor végén álló ikonra kétszer kattintva, illetve az Alt+F4 billentyűkombinációval, vagy a rendszerablak-ikonra kattintással megjelenített vezérlőmenü **Close** (Bezárás) parancsával. A program a **File/Exit** parancshoz hasonlóan lehetőséget ad a változások lemezre írására.

RAJZELEMEK LÉTREHOZÁSA

A CorelDRAW objektumai, azaz rajzelemei a vonalak, görbék, négyszögek, körök, ellipszisek, ívek, méretvonalak, grafikus és bekezdésszövegek. Ebben a fejezetben a rajzelemek létrehozását, módosítását (törlését, vágását, áthelyezését, másolását), formázását (stílusának megváltoztatását) tárgyaljuk. A szöveges rajzelemek kezelésével később külön fejezetben foglalkozunk.

A **Toolbox** eszköztár ikonjaival hozhatunk létre új rajzelemeket, és azok módosításának, formázásának eszközei is részben a **Toolbox** (eszközkészlet) elemei között találhatók.



4-1. ábra

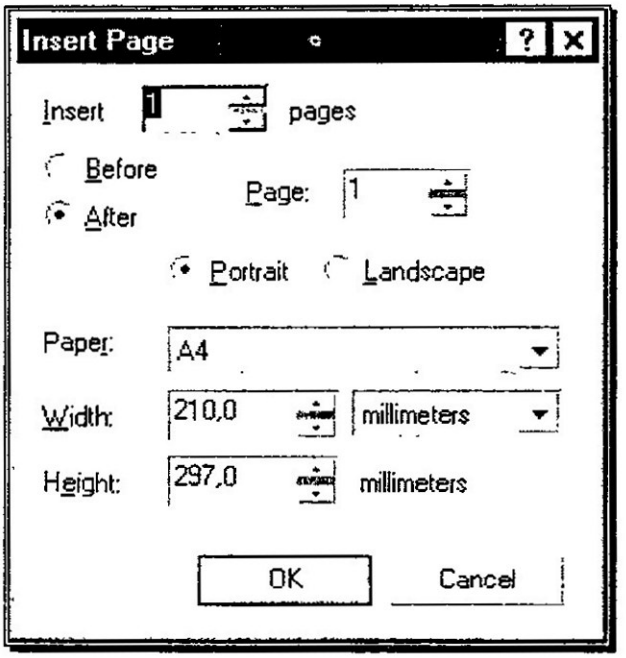
Ez az eszközkészlet alapértelmezés szerint függőleges helyzetben, a munkaterület bal oldalán helyezkedik el. A pontos rajzoláshoz alkalmazzuk a vezetővonalhoz, rácshoz és objektumhoz igazodást, illetve az objektum rajzolása előtt, vagy kiválasztása után megjelenő tulajdonságsáv mezőit, a **Transformation/Position** dokkolt ablak beállítási lehetőségeit.

Oldalak kezelése

A programmal legfeljebb 999 oldalas dokumentumokat is létrehozhatunk. Új oldalakat az Insert Page ikonnal vagy a munkaablak alján látható lapfülek előtti ikonnal hozhatunk létre. Az Insert Page After ikon vagy egy lapfülre a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Insert Page After** parancsa az aktuális lap után, az Insert Page Before ikon és menüparancs az aktuális lap elé szúr be egy oldalt.

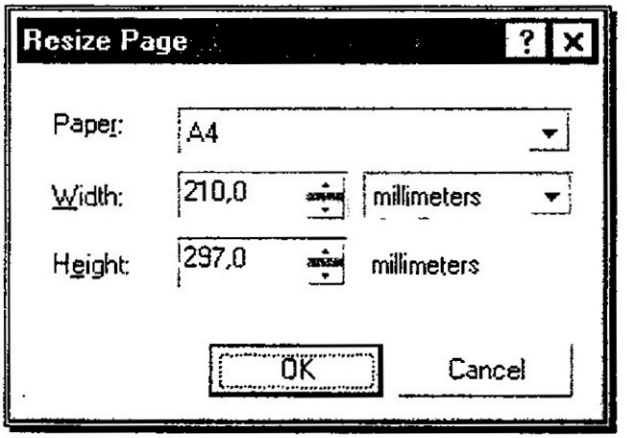
A lapoknak nevet adhatunk a helyi menü **Rename Page** parancsával vagy a Rename Page ikonnal. A helyi menü **Delete Page** parancsa vagy a Delete Page, Delete Page ikonok törlik az aktuális oldalt.

A **Layout** menü **Insert Page** parancsa nemcsak az új oldal beszúrását, hanem beállítását is lehetővé teszi (lásd a 4-2. ábrát). E párbeszédpanelen keresztül egyszerre több oldalt is beilleszthetünk. Az új oldalak számát az **Insert pages** mezőben adjuk meg. A **Page** mezőben adjuk meg, hogy a beillesztés melyik oldal elé (**Before**) vagy mögé (**After**) kerüljön. A továbbiakban a tájolást adjuk meg **Portrait** (álló) vagy **Landscape** (fekvő) formában, majd a papírméretet szabványos papírméret listából választjuk ki, illetve a szélesség (**Width**) és hosszúság (**Height**) mezőkben egyedileg adjuk meg.



4-2. ábra

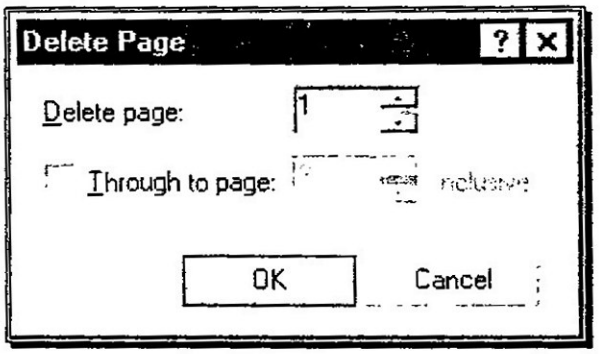
A **Layout** menü **Resize Page** parancsa az aktuális oldal méretbeállításának módosítását teszi lehetővé (lásd a 4-3. ábrát).



4-3. ábra

A **Layout** menü vagy a lapfül helyi menüjének **Switch Page Orientation** parancsával a kétféle laptájolás között válthatunk. Az oldalak beállítására használható tulajdonságsávot korábban ismertettük (lásd a 3-22. ábrát).

A **Layout** menü **Delete Page** parancsával az aktuálistól kezdve egyszerre több oldalt is törölhetünk (lásd a 4-4. ábrát). A **Delete Page** mezőben adjuk meg a törlendő oldalak számát, illetve több oldal törléséhez az első oldal számát. Az összes törlendő oldalt a **Through to page** jelölőnégyzet kiválasztásával és az oldalszámmal adjuk meg.



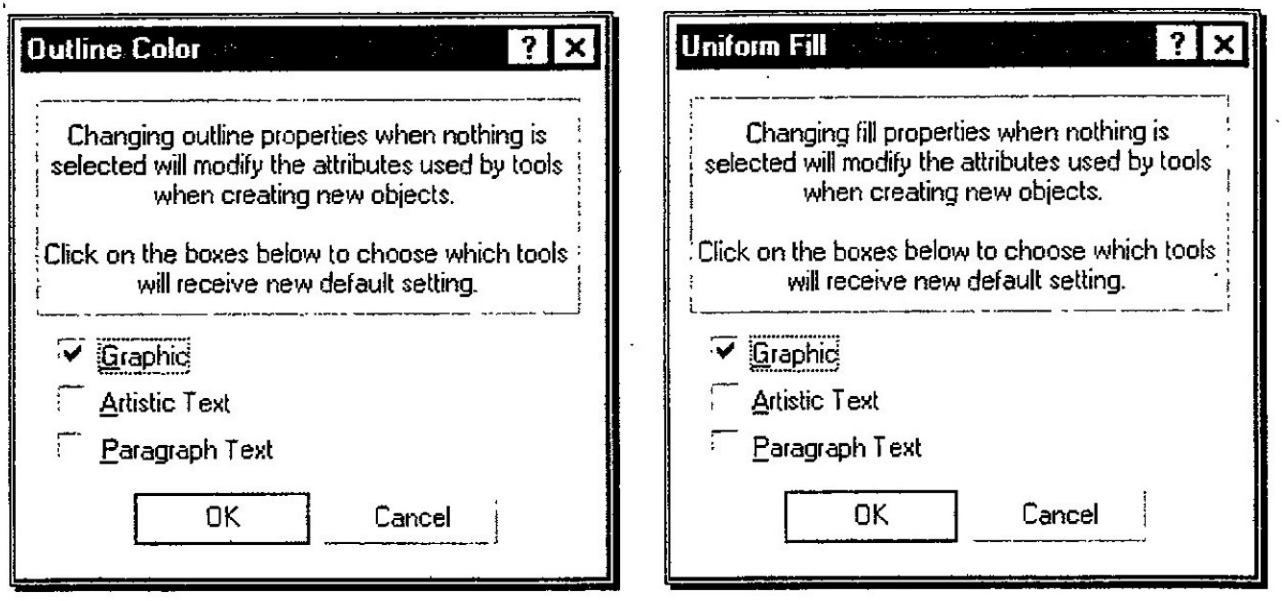
4-4. ábra

Az oldalak többi tulajdonságának beállítására szolgáló **Layout/Page Setup** parancsot korábban részletesen ismertettük.

Objektumok alapértelmezett tulajdonságai

A következőkben ismertetett alapvető rajzobjektumok számára meghatározhatunk olyan tulajdonságokat, amelyek azonnal érvényesülnek a rajzelem létrehozása során. Az ilyen tulajdonságokat tekintjük alapértelmezés szerintieknek, gyakori szóhasználattal alapértelmezettnek. Minden, az objektumnak akár az alapértelmezésből származó tulajdonsága később megváltoztatható.

Az objektumokra jellemző speciális információkat a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve az Options ikonnal is megjeleníthető **Options** párbeszédpanel megfelelő lapjain állítjuk be (lásd a 4-7. ábrát). Az egyes objektumokhoz tartozó párbeszédpanel-lapokat az **Options** párbeszédpanel bal felső sarkában található vagy a fa-szerkezetű listáról választjuk ki. Minthogy az így meghatározható tulajdonságok a rajzeszközre jellemzőek, így az eszközök bemutatásánál ismertetjük a beállítható jellegzetességeket is. Néhány általános tulajdonság azonban – mint a vonalszín, vastagság, minta, kitöltőszín és minta jellemzői – megegyező módon, igen egyszerűen határozható meg. A **Toolbox** eszköztár tulajdonság-beállító ikonjaira kattintást követően – ha előzőleg nem jelöltünk ki objektumot – a 4-4. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen jelölőnégyzetekkel adhatjuk meg, hogy a következő tulajdonság-beállítás csak a grafikára, a művészi vagy bekezdésszövegre, illetve mindegyikre vonatkozzon.



4-5. ábra

Az **OK** nyomógombra kattintást követően megadhatjuk az Outline Tool, Fill Tool stb. Jellemzőit. A következő rajzelem kialakításakor az így beállított jellemzőket automatikusan felveszik az objektumok, de ezek a tulajdonságok a később ismertetendő módon könnyűszerrel módosíthatók.

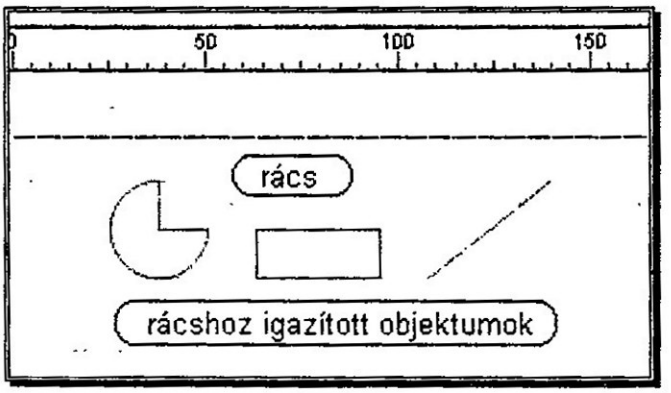
Igazodások szabályozása

Az igazodások segítenek a pontos rajzolásban. Ezek ki- és bekapcsolása nincs hatással a meglévő rajzelemekre, de az új vagy mozgatott rajzelemeket, illetve meghatározó pontjukat a legközelebbi vezetővonalhoz, rácshoz vagy objektumhoz húzzák. Ezeket a **View** menü kapcsoló jellegű parancsaival (**Snap To Grid** – Rácshoz igazodás, mely megfelel a Ctrl+Y billentyűkombináció lenyomásának és a Snap To Grid ikonra kattintásnak, **Snap To Guidelines** – Vezetővonalhoz igazodás, Snap To Guidelines ikon, **Snap To Objects** – Objektumhoz igazodás, Snap To Objects ikon), illetve a tulajdonságsáv parancsaival kapcsoljuk be vagy ki. A bekapcsolt állapotot a megfelelő menüsor elején megjelenő pipa jelzi. A Snap To All ikon mindhárom igazítást bekapcsolja, a Snap To None ikon egyszerre kapcsolja ki a bekapcsolt fenti kapcsolókat. E kapcsolók állásának változtatása, illetve az igazítások jellemzőinek módosítása (lásd az előző fejezetet is) nem érinti a korábban létrehozott objektumok igazítását.

Az objektumhoz és a vezetővonalhoz igazodás magasabb rangú a rácshoz igazodásnál. Ha mindhárom kapcsoló ki van jelölve, a mozgatott objektum az álló objektum igazodási pontjához fog igazodni, függetlenül attól, hogy milyen közel áll a rácspontho̊z, vagy vezetővonalhoz.

Rácshoz igazodás

A **View** menü **Snap To Grid** parancsával, vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációval, illetve a beállító párbeszédpanel jelölőnégyzetének kiválasztásával kapcsoljuk be vagy ki a (nyomtatásban nem megjelenő) rácshoz igazodást (függetlenül a rács megjelenítésétől). A kurzor csak a rácspontokon és a rácstávolságok felezőiben áll meg, ha a rácshoz igazodás be van kapcsolva, így segíti az objektumok, vezetővonalak pontos elhelyezését és méretük pontos beállítását (lásd a 4-6. ábrát). A rácshoz igazodás nincs hatással ugyanakkor a **Nagyító, Kijelölő nyíl, Formázó** eszköz, **Szabadkézi rajz** vagy **Bezier** rajzeszköz használatára, objektum forgatására és döntésére. Az objektum áthelyezésekor, annak fogantyúi a rácspontokra ugranak, ha a rácshoz igazodást előzőleg bekapcsoltuk.

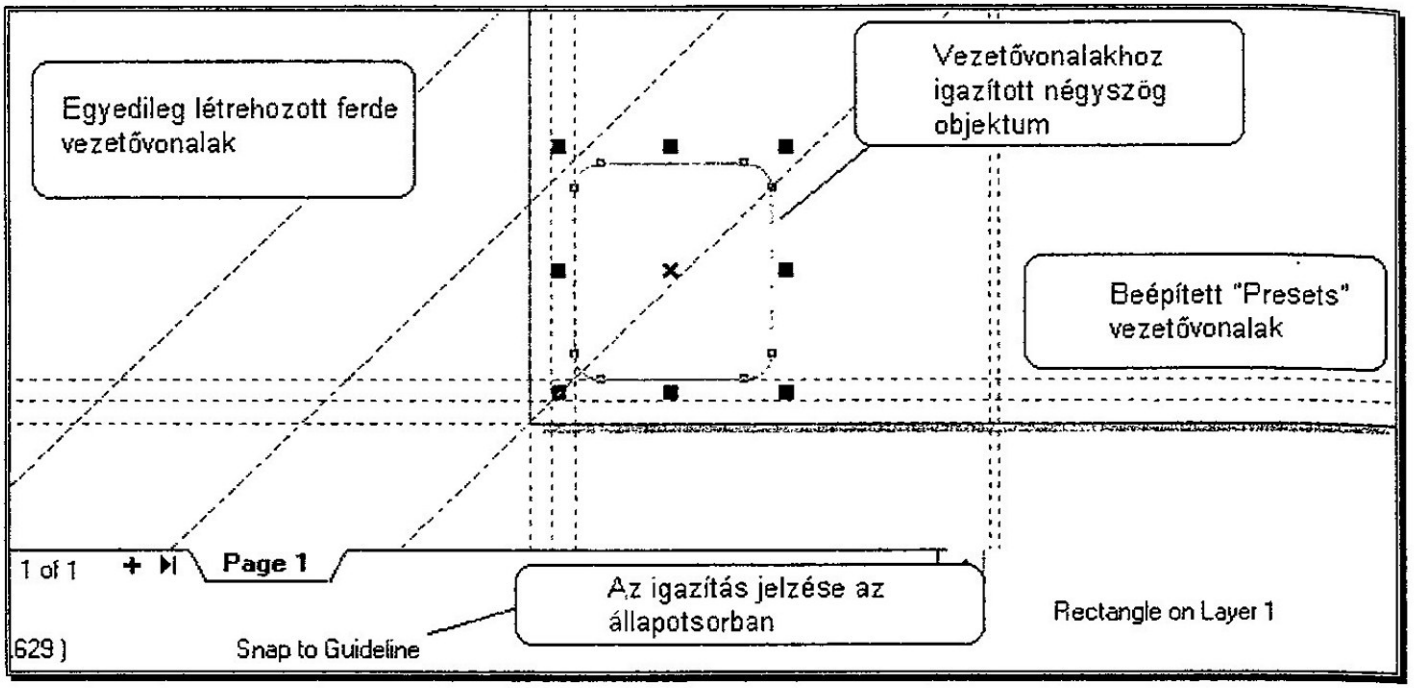


4-6. ábra

A **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, a **Tools/Options** parancs **Grid** párbeszédpanel-lapján, a Grid Setup ikonnal beállíthatjuk a rács láthatóságát és a rácspontok távolságát mm-ben (lásd a 3-20. ábrát). Az igazodást itt is bekapcsolhatjuk, de egyszerűbb később a **Layout** menü **Snap To Grid** parancsát, illetve a **Tools/Options** parancsot, vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációt, a Snap To Grid ikont használni. A rácsháló megjelenítését a **Show grid** jelölőnégyzet bekapcsolásával érjük el, amely megfelel a **View** menü **Grid** parancsának. A párbeszédpanelen a rácspontok milliméterenkénti gyakoriságát (**Frequency**) vagy távolságát adhatjuk meg (**Spacing**).

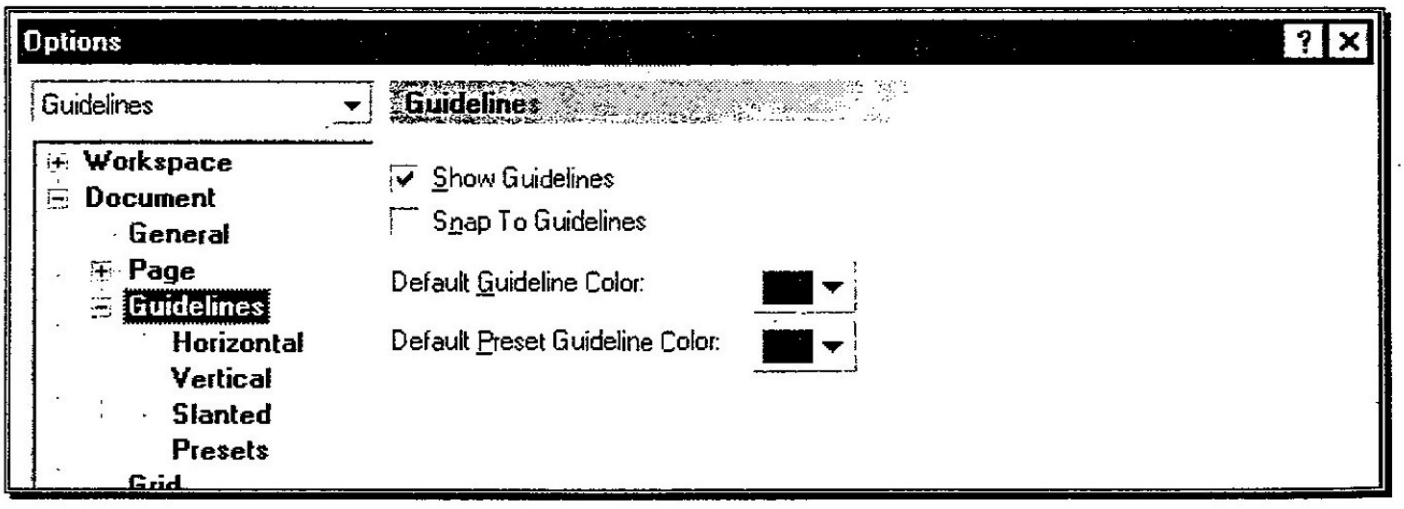
Vezetővonalhoz igazodás

A rajz elemeinek igazítása érdekében a 6.0-ás változat előtt csak vízszintes és függőleges vezetővonalakat alkalmazhattunk. A program 7.0-s változatától kezdődően a rajzterületen bárhová elhelyezhetünk ferde vezetővonalakat is (lásd a 4-7. ábrát). Ezeket a szerkesztési segédeszközöket a program nem nyomtatja ki, de a rajzzal együtt elmenti.



4-7. ábra

Az efféle igazodást a **View** menü **Snap To Guidelines** parancsával, a Snap To Guidelines ikonra kattintással, vagy a beállító párbeszédpanel jelölőnégyzetének kiválasztásával kapcsoljuk be. Beállításukra a **View** menü **Guidelines Setup,** vagy a **Tools** menü **Options** parancsát, illetve egeres megoldásokat alkalmazunk. A **Guidelines** párbeszédpanelen a **Horizontal** – vízszintes, **Vertical** – függőleges és **Slanted** – ferde lapokon megfelelő irányú vezetővonalakat pontos helymegadással hozhatunk létre (**Add**), vagy meglévőket helyezhetünk át (**Move**), törölhetünk (**Delete**). A **Clear** nyomógomb az összes vezetővonalat törli az adott lapon, a **Clear All** nyomógomb pedig az összes párbeszédpanel-lapon. Beállíthatjuk a vezetővonalak színét is (lásd a 4-8. ábrát).



4-8. ábra

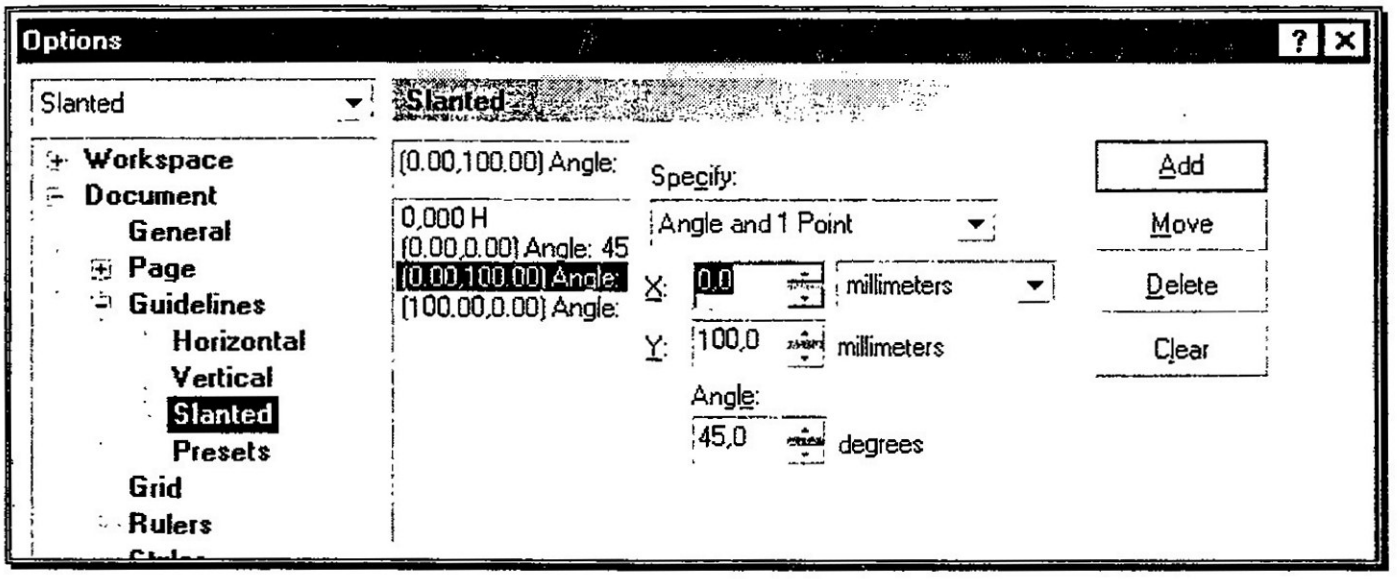
A vezetővonalakat a **Show Guidelines** jelölőnégyzet kiválasztásával jelenítjük meg, az igazodás bekapcsolására a **Snap To Guidelines** jelölőnégyzetet is alkal-

mazhatjuk. A vonalak megjelenítése nem befolyásolja az igazodást. Tetszőleges számú vezetővonalat hozhatunk létre helyük megadása után az **Add** nyomógombbal. A vezetővonalak listáján kijelölt vezetővonalat a lista tetején lévő mezőben megadott helyre a **Move** nyomógombbal helyezzük át (lásd a 4-9. ábrát).

A vezetővonalakat a vonalzókról egérrel kihúzva is felvehetjük, áthelyezhetjük. A **Guidelines Setup** párbeszédpanelt jelenítjük meg, ha kétszer kattintunk egy vezetővonalra. Az igazodás bekapcsolása után a vezetővonalhoz megfelelően közel létrehozott, vagy oda áthelyezett objektum igazodni fog a vezetővonalhoz. Az igazodás helyét a program még akkor is kijelzi, ha a vezetővonalak megjelenítését kikapcsoltuk. A vonalak egeres húzással is áthelyezhetők. Ennek megakadályozására szolgál a lakat ikon. Zárolt vezetővonalak egérrel nem mozgathatók.

A vezetővonalak kézzel (egérrel) is létrehozhatók. A kézi létrehozáshoz a rajzterület melletti vonalzót húzzuk a megfelelő helyre. Később egérrel is módosíthatunk a vezetővonal helyén, irányán.

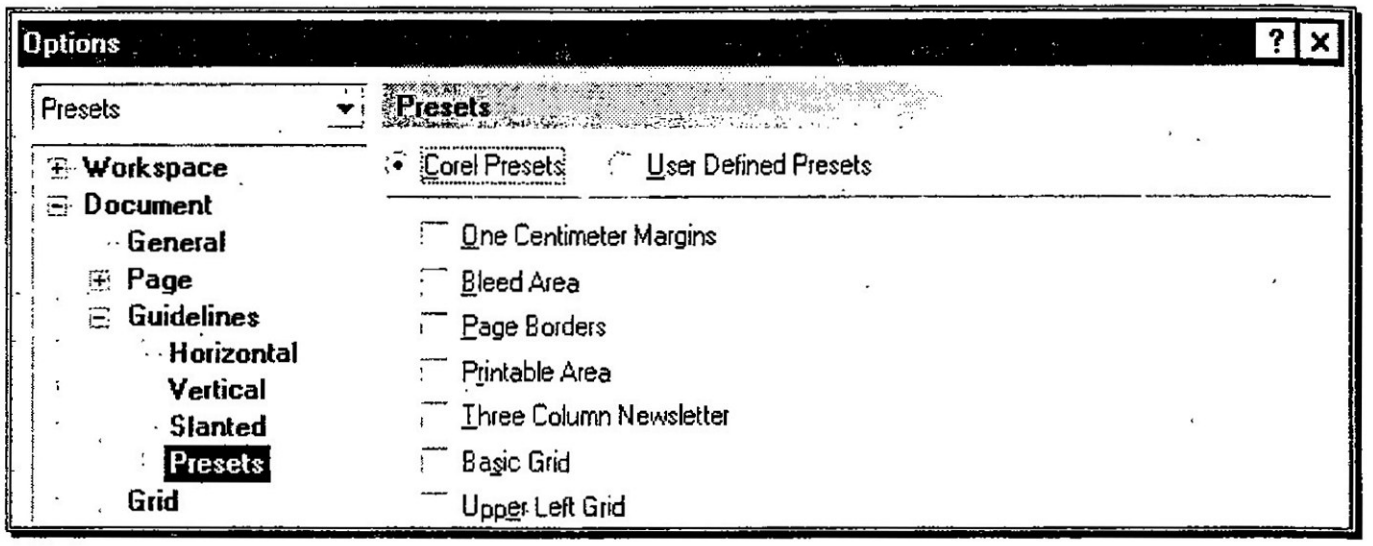
A **Guidelines** párbeszédpanel **Slanted** lapján a vízszintes és a függőleges vezetővonalak is megjelennek (0 és 90 fokos szöggel). A ferde vezetővonalak megadhatók egy pontjukkal és egy szöggel, illetve két pontjukkal is – a **Specify** listán történt kiválasztás után (lásd a 4-9. ábrát). E vezetővonalakkal könnyen elrendezhetjük rajzelemeinket átlós irányban is.



4-9. ábra

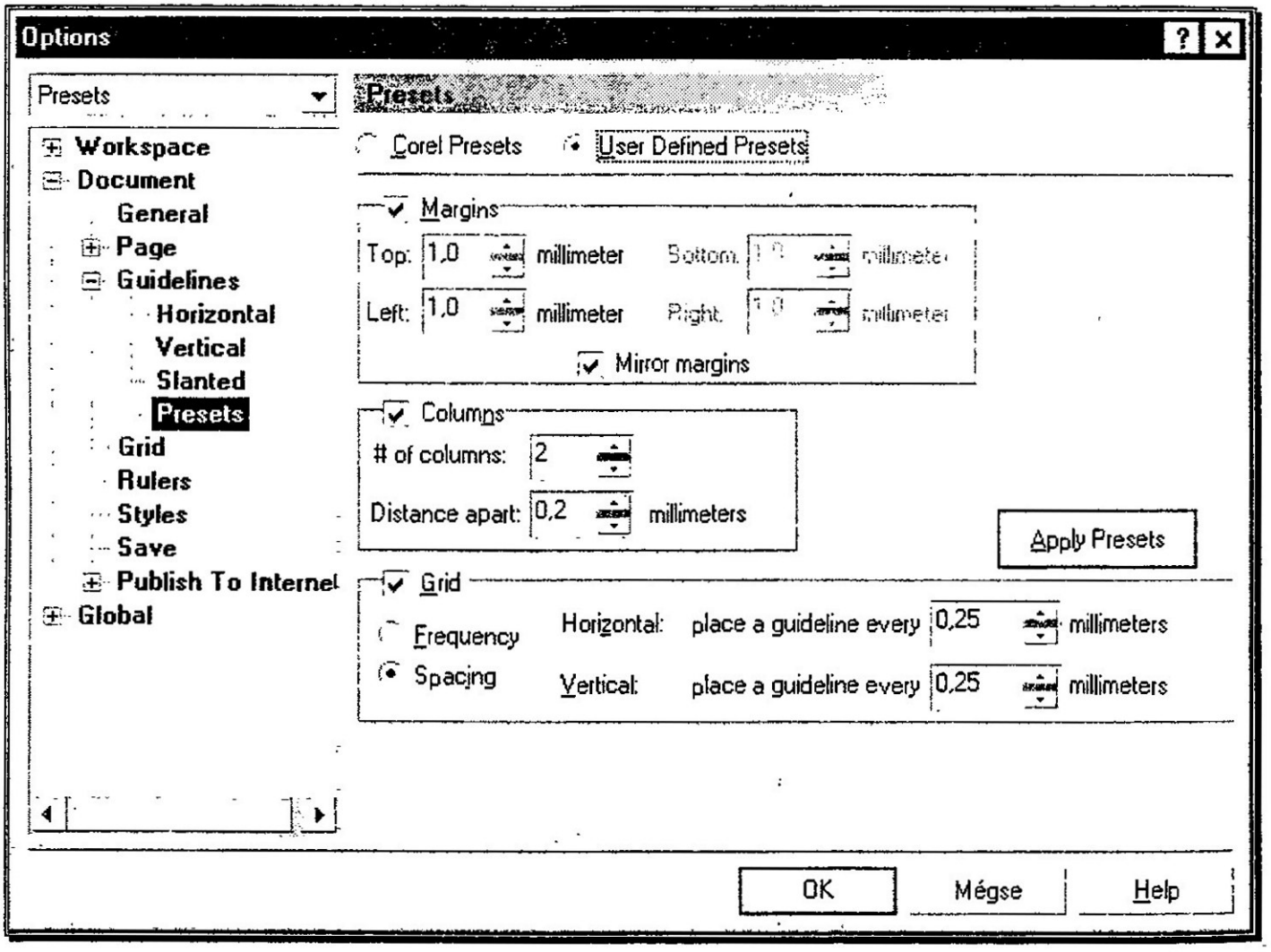
A **Presets** párbeszédpanel-lapon néhány előre beállított helyzetű vezetővonal közül választhatunk (lásd a 4-10. ábrát). Az **Apply Presets** nyomógombbal a párbeszédpanel bezárása nélkül jeleníthetjük meg a vezetővonalakat. Ha a párbeszédpanel mögött megjelenő vezetővonalakkal elégedetlenek vagyunk, akkor módosítsunk a jelölőnégyzetek állásán.

Ilyen előre beállított vezetővonalakat létrehozhatunk magunk is a **User Defined Presets** választókapcsoló bejelölése után (lásd a 4-11. ábrát).



4-10. ábra

Különösen fontos lehet a többhasábos dokumentumok kialakításához a **Colums** csoportban, a jelölőnégyzet bejelölése után megadható két érték: a hasábok száma (**# of columns**) és a közöttük lévő távolság (**Distance apart**). A **Mirror Margins** jelölőnégyzet bejelölése után elegendő a felső (**Top**) és a bal oldali (**Left**) vezetővonalainak helyét megadni, mert a szimmetrikus margók tükrözéssel jönnek létre.

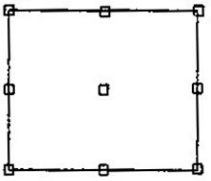
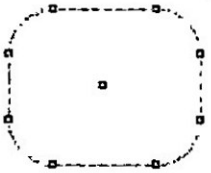
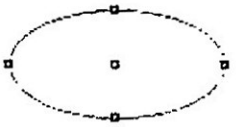
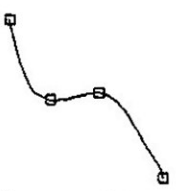


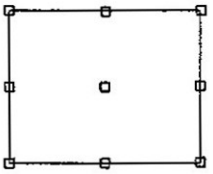
4-11. ábra

A rajzolás vagy rajzelem-mozgatás közben a legközelebbi vezetővonalon csúszka jelöli az igazodás helyét, ha a **Tools** menü **Options** parancsával vagy a Ctrl+J billentyűkombinációval megjelenített **Display** párbeszédpanel-lapon bekapcsoljuk az **Show Snap location marks** – igazodás helyének mutatása jelölőnégyzetet és az **View** menü **Snap To Guidelines** kapcsolóját (illetve lenyomjuk a tulajdonságsáv Snap To Guidelines igazodás ikonját). Ennek segítségével vizuálisan is meggyőződhetünk a rajzelemek megfelelő helyre illeszkedéséről.

Objektumhoz igazodás

A **View** menü **Snap To Objects** parancsával vagy a tulajdonságsáv Snap To Objects ikonjával a rajzelemekhez igazodást kapcsoljuk be és ki. Az igazodás bekapcsolása után a létrehozott vagy mozgatott objektum tetszőleges része a korábban létrehozott objektum egy igazodási pontjához húzódik be. Az álló rajzelem típusa határozza meg az igazodási pont helyét. Ezeket a jellegzetes pontokat foglalja össze a következő táblázat.

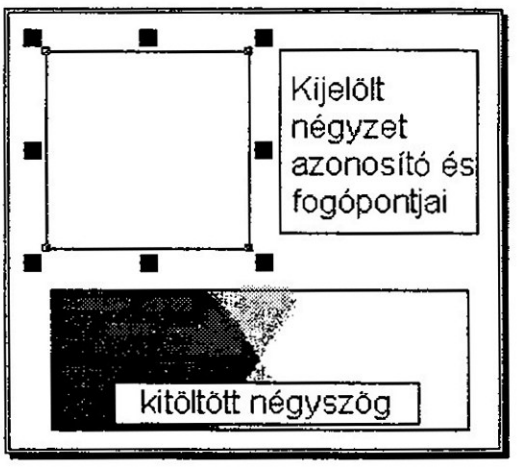
Rajzelem	**Igazodási pontok helye**
Téglalap	 Kilenc illesztési pontot találunk a téglalap sarkain, oldalaik közepén és a téglalap közepén.
Lekerekített sarkú négyszög	 Az oldalak középpontja és a sarkok helyett a lekerekítések végpontjaira kerültek az illesztési pontok.
Ellipszis	 Zárt ellipsziseknél a tengelyek végein és a középpontban van illesztési pont.
Nyitott ellipszis	Nyitott ellipsziseknél és íveknél az ellipszisív végein.
Vonal és görbe	 Nyitott görbéknél a végpontban és csomópontokban.
Szöveg	Grafikus és bekezdésszöveg esetén egyaránt a szöveg sarkainál, oldalaik közepén és a téglalap közepén.

Rajzelem	Igazodási pontok helye
Bitkép	Bitképeknél a sarkokon és középen, összesen öt darab illesztési pont található.
Kihúzás és átváltozás	Az eredeti objektumok megtartják a kihúzás, illetve az átváltozás előtti igazodási pontjaikat. Közbenső alakzatoknál a közép- és a csomópontokban.
Csatolt és beágyazott objektumok	 A befoglaló idomra vonatkozóan.

Az objektumhoz igazodás a legmagasabb rangú igazodás. Ha minden igazodás be van kapcsolva, akkor a mozgatott objektum az álló objektum igazodási pontjához igazodik, függetlenül a rácsponttól vagy vezetővonaltól mért távolságtól.

Téglalapok és négyzetek rajzolása

A **Toolbar** (eszközkészlet) Rectangle Tool (Négyszög) ikonjával, illetve az F6 billentyű lenyomását követően az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével derékszögű négyszöget rajzolhatunk. Az egérrel kattintva jelöljük ki a négyszög egyik, majd a bal egérgomb nyomva tartása mellett húzott egérkurzorral az átellenes másik sarkát. A rajzolás alatt a téglalap méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban olvashatjuk.

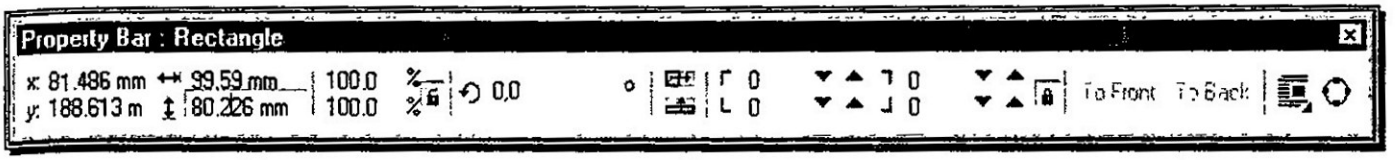


4-12. ábra

Négyzetet úgy rajzolhatunk, hogy a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl billentyűt. A rajzolást követően a téglalap kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a **Kijelölő nyíl** eszközre váltunk, ahonnan a **Téglalap** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. A négyszög létrehozása után azonnal kijelölésre kerül, ha a **Tool/Options/Display** párbeszédpanel-lapon be van jelölve az **Enable selection after drawing** jelölőnégyzet.

A négyszög kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldalarányokon, nagyításon. A sarkokon megjelenő csomópontoknál (ebből négy található) megfogva lekerekíthetők a négyszögek (lásd a 4-12. ábrát).

A négyszöget a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. A négyszög rajzeszköz kiválasztásakor a 4-13. ábra szerinti tulajdonságsáv jelenik meg. Ezek egy része a négyszög megrajzolása előtt inaktív (például az elhelyezés koordinátái).



4-13. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

x: 81.486 mm
y: 188.613 m

Megjeleníti a négyszög középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. A mezőkbe írva adjuk meg az új koordinátákat, majd az Enter billentyűt lenyomva áthelyezhető a négyszög.

99.59 mm
80.226 mm

A négyszöget befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk.

100.0 %
100.0 %

Megjeleníti a négyszög eredeti szélesség és magasság arányait, amelyet az új értékeket a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk. A lakatot lezárva a szélesség és a magasság egyformán (arányosan) módosítható.

0,0 °

Megjeleníti a négyszög vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.

A négyszöget függőlegesen vagy vízszintesen tükrözik. Kitöltött, ferde négyszögek esetében van jelentősége.

0

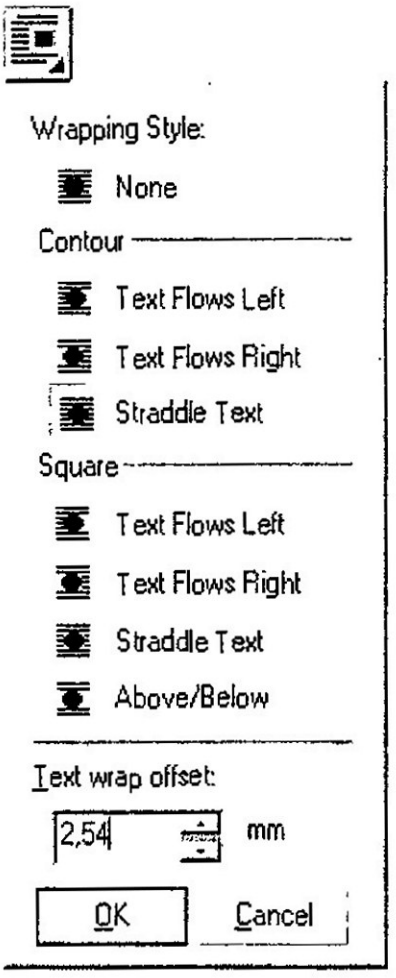
A négyszög bal oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés.

0
0

A négyszög jobb oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés. Ha a lakatot lezárjuk, a megadott kerekítés az összes sarokra egyformán vonatkozik (de a korábbit nem módosítja).

To Front | To Back

Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének megváltoztatására szolgáló ikonok. A kijelölt rajzelemet a többi elé helyezi a **To Front**, mögé a **To Back** ikon.

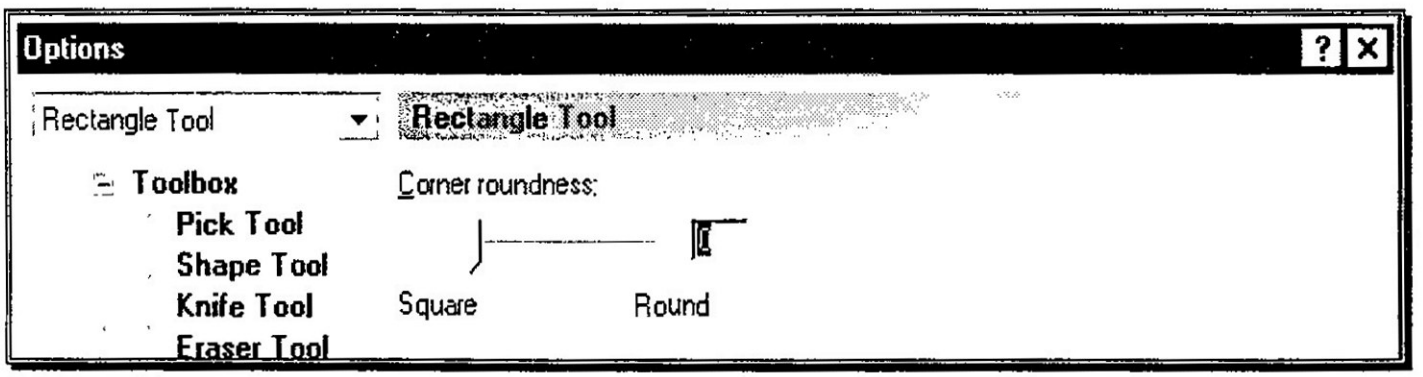


Ha a négyszög objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon a négyszög körül a szöveg.

A **Text wrap offset** mezőben adjuk meg az objektum és a szöveg között tartandó távolságot, a menüben szereplő ikonokkal a szöveg körülfolyatás módját. A **None** ikon megszünteti a körülfolyatást.

A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik.

A négyszög eszköz egyetlen tulajdonsága állítható be saját tulajdonságlapján, amelyet a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a jobb egérgombbal a Rectangle ikonra kattintva jelenítünk meg (lásd a 4-14. ábrát).

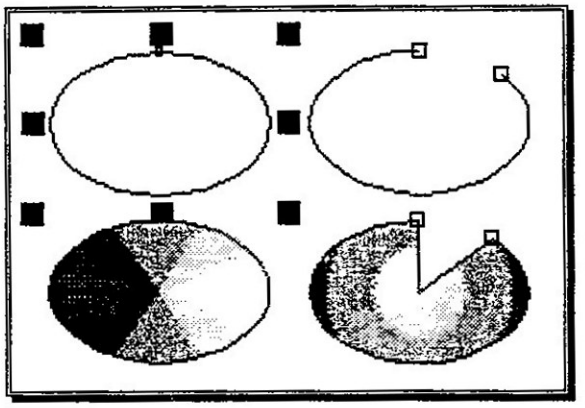


4-14. ábra

A csúszkával, illetve a mezőbe írt értékkel a négyszögsarkok lekerekítésének alapértelmezett értékét adjuk meg.

Ellipszisek, körök és ívek rajzolása

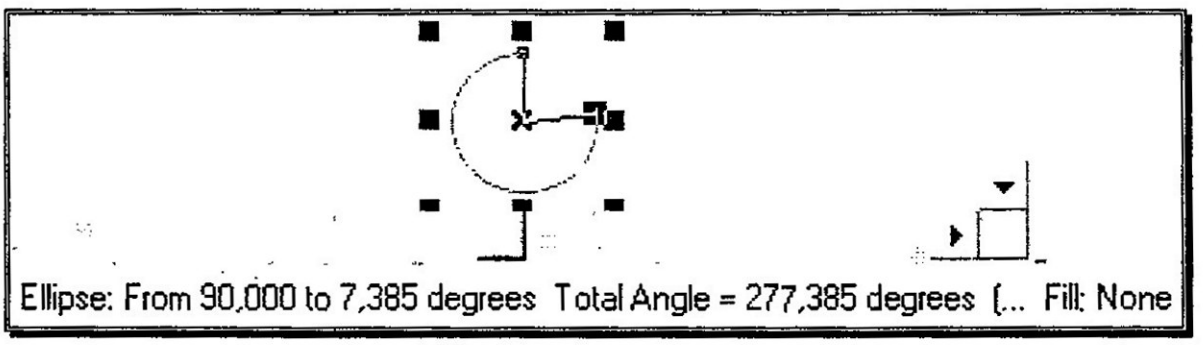
Az eszközkészlet Ellipse ikonjával, illetve az F7 billentyű lenyomása után rajzolhatunk az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével ellipszist. Az egérrel kattintva jelöljük ki az ellipszist befoglaló négyszög egyik, majd a bal egérgomb nyomva tartása mellett húzott egérkurzorral az átellenes másik sarkát (lásd a 4-15. ábrát). A rajzolás alatt az ellipszist befoglaló négyszög méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban figyelhetjük meg (lásd a 4-16. ábrát).



4-15. ábra

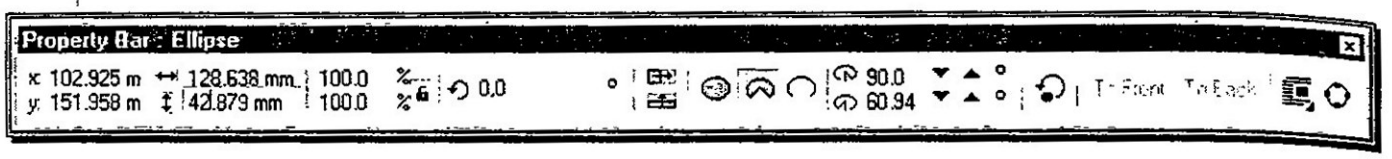
Kört úgy rajzolhatunk, hogy a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl billentyűt. A rajzolást követően az ellipszis kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a **Kijelölő nyíl** eszközre váltunk, ahonnan az **Ellipszis** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. Az ellipszis kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldal-, illetve kis- és nagytengely-arányokon, nagyításon. Az ellipszist a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. Az ív vagy a körcikk rajzolása során a Ctrl billentyű nyomva tartása közben 15 fokonként növelhetjük az ív, vagy a körcikk szögét.

Ív módosításához a Shape (Formázó) eszközzel jelöljük ki az ellipszist vagy kört. Fogjuk meg az ellipszis tetején lévő csomópontot, és húzzuk a megfelelő szög eléréséig. Ha kívül húzzuk a kurzort, ív, ha pedig az objektumon belül húzzuk, akkor körcikk, illetve ellipsziscikk jön létre. Az állapotsorban látszik a két csomópont helyzete és a bezárt szög (lásd a 4-16. ábrát).



4-16. ábra

Az ellipszis rajzeszköz kiválasztása egyidejűleg a 4-17. ábra szerinti tulajdonságsávot jeleníti meg.



4-17. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

x: 616.801 m
y: 6.03 mm

Megjeleníti az ellipszis középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. Az ide írt érték megváltoztatásával áthelyezhető az ellipszis.

69.16 mm
66.394 mm

Az ellipszist befoglaló négyszögelem szélessége és magassága, amelyet a mezőkbe írva módosíthatunk.

100.0 %
100.0 %

Megjeleníti az ellipszis kis- és nagytengelyének arányait, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk, vagyis nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük a tengelyeket az eredeti 100%-os érték módosításával. A lakatot lezárva a kis- és a nagytengely egyformán módosul.

0.0 °

Megjeleníti az ellipszis vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.

Az ellipszist függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok. Természetesen csak vagy kitöltött, vagy a vonalzókkal szöget bezáró tengelyű ellipszisek esetében van jelentősége.

Ellipszis, ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolását eredményező ikonok.

90.0 °
7.385 °

Ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolásánál megadja a cikk kezdő és záró szögét. A léptetőgombokra kattintva is módosíthatjuk a beírt értékeket.

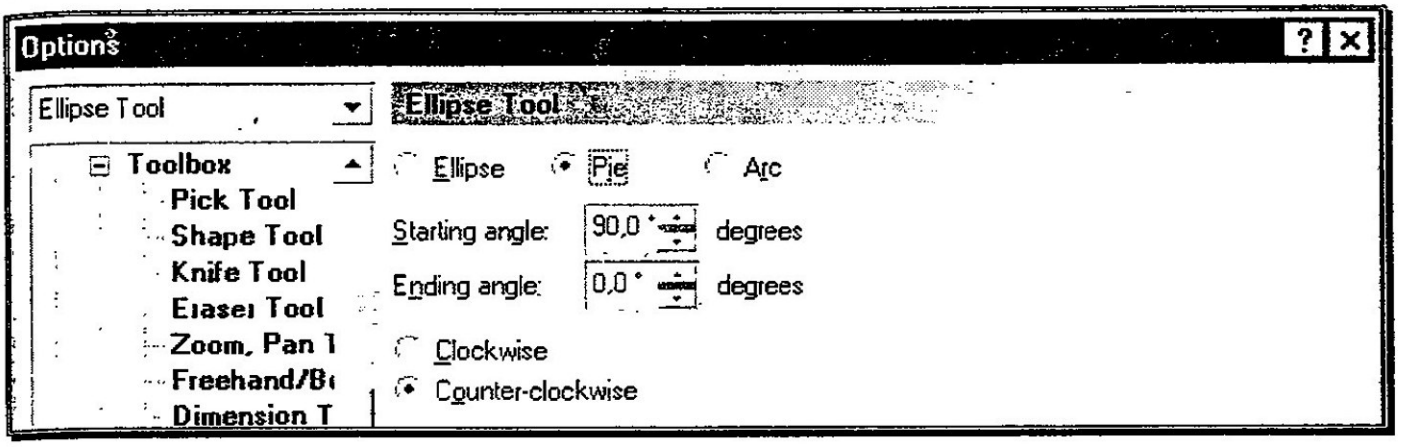
Felcseréli az ellipsziscikk vagy ellipszisív kezdő és záró szögét.

To Front | To Back

Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének módosítására szolgáló ikonok. A kijelölt rajzelemet a többi elé helyezi a **To Front**, mögé a **To Back** ikon.

Ha az ellipszis objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon az ellipszis körül a szöveg.

A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.



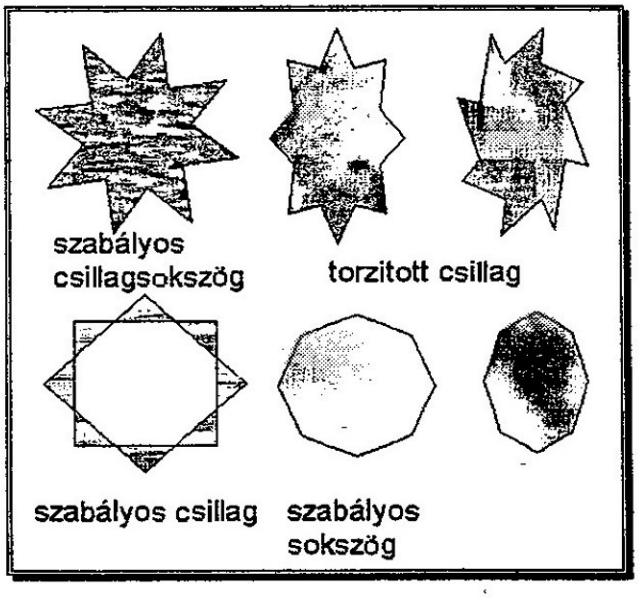
4-18. ábra

Az ellipszis eszköz tulajdonságlapján beállítható tulajdonságai, amelyet a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a jobb egérgombbal a Ellipse ikonra kattintva jelenítünk meg (lásd a 4-18. ábrát).

A fenti választókapcsolókkal megadhatjuk, hogy alapértelmezés szerint az eszközzel ellipszist (**Ellipse**), ellipsziscikket (**Pie**) vagy ellipszisívet (**Arc**) hozzunk létre. Az utóbbi két objektum esetén megadhatjuk a kezdő- és végszög értékét, valamint azt, hogy ezek a szögek az óramutató járásával megegyezően (**Clockwise**) vagy ellenkező irányban értendők (**Counter-Clockwise**).

Sokszög, csillag, csillagsokszög

Az eszközkészlet Polygon (sokszög) ikonjával az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével sokszöget, csillagot, csillagsokszöget rajzolhatunk (lásd a 4-19. ábrát). A parancsot a leggyorsabban az Y gyorsbillentyűvel adjuk ki. Az egérrel húzva jelöljük ki a sokszöget befoglaló négyszög sarkait. A rajzolás alatt a síkidom méreteit az állapotsorban olvashatjuk. A rajzolást követően a méretek megjelennek a tulajdonságsávon is.

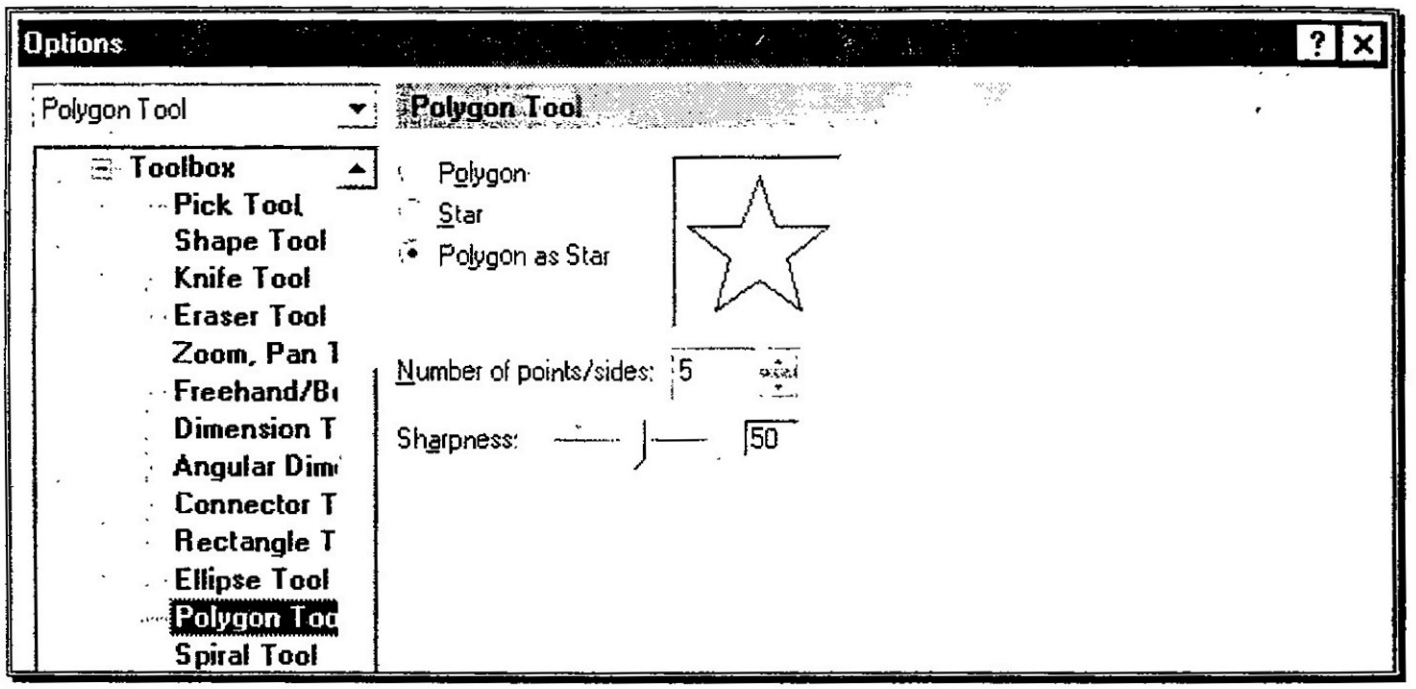


4-19. ábra

Szabályos síkidomot úgy rajzolhatunk, hogy a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl

billentyűt. A rajzolást követően a síkidom kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a **Kijelölő nyíl** eszközre váltunk, ahonnan a **Polygon** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. A sokszög kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldalarányokon, nagyításon, illetve az élek irányán. A sarkokon megjelenő csomópontoknál (ebből a sokszög minden csúcsán található egy) megfogva torzíthatók a sokszögek, sokszögből utólag csillag alakítható (ha befelé húzzuk a csomópontot).

A sokszöget, csillagot a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. A Shape (Formázó) eszközzel, illetve a tulajdonságsáv eszközeivel a sokszöget utólag csillaggá, csillagsokszöggé alakíthatjuk. Ha azonnal csillagot vagy csillagsokszöget akarunk rajzolni, vagy meg akarjuk változtatni az alapértelmezett sokszögcsúcsok számát, akkor az egér jobb gombjával kattintsunk a Polygon eszközre, majd módosítsuk a jellemzőket az **Properties** (eszköztulajdonságok) párbeszédpanelen. A párbeszédpanel természetesen megjeleníthető a **Tools/Options** paranccsal is (lásd a 4-20. ábrát).

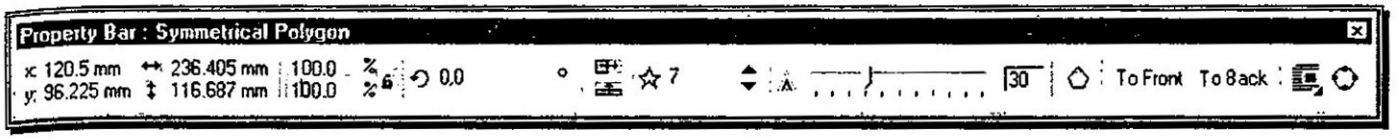


4-20. ábra

A **Properties** párbeszédpanel **Polygon Tool** lapján szabjuk meg, hogy a sokszög ikonnal legközelebb sokszöget, csillagot, csillagsokszöget rajzolunk-e. Ugyancsak itt adjuk meg a párbeszédpanel **OK** nyomógombjára kattintás után érvényesülő alapértelmezett sokszögcsúcsok számát (**Number of points/sides**).

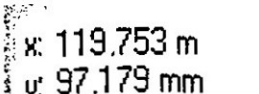
A **Star** (csillag) síkidom hegyesség (**Sharpness**) jellemzője 6 feletti csúcspont esetében 0 és 1 értékűre állítható. 1 esetében a szemközti csúcsokat élek kötik össze. A **Polygon as Star** (sokszög csillagként) választókapcsoló kiválasztása után a csillagsokszög hegyesség (**Sharpness**) jellemzőjét 0 és 100 értékek között állíthat-

juk be. 0 esetében sokszöget, 100 esetében elfajult csillagsokszöget rajzolhatunk. Ekkor a homorú belső szögek csúcsai egymáshoz érnek.

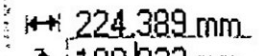


4-21. ábra

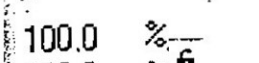
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:



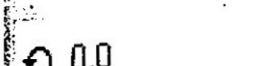
Megjeleníti a sokszög vagy csillag középpontjának koordinátáit. Az új koordináták megadásával áthelyezhető a sokszög.



A sokszöget vagy csillagot befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet módosíthatunk.



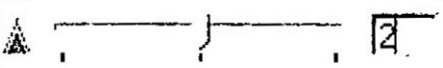
Megjeleníti a sokszög vagy csillag oldalarányait, amelyet módosíthatunk. A lakattal lezárt jellemzők csak egyszerre módosíthatók.



Megjeleníti a sokszög vagy csillag vízszintessel bezárt szögét, amelyet módosíthatunk.

A sokszög vagy csillag elemet függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok.

Megjeleníti a sokszög vagy csillag csúcsainak számát, amelyet a léptetőgombokkal is módosíthatunk.



Az élességet meghatározó vezérlő elem. Csak hatnál nagyobb csúcsszámnál állítható.

A sokszög és csillag rajzelemek közötti váltásra alkalmazható.

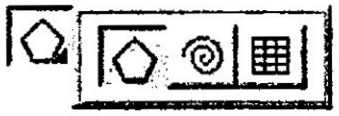
Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének módosítására szolgáló ikonok. A kijelölt rajzelemet a többi elé helyezi a **To Front**, mögé a **To Back** ikon.

Ha a sokszög objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon az objektum körül a szöveg.

A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

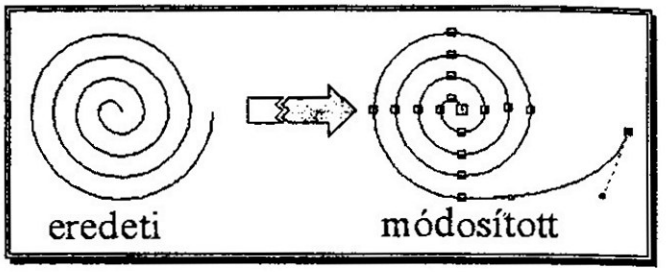
A Polygon eszközre mutatva és nyomva tartva a bal egérgombot, megjelenik a kiugró ikonmenü, amelynek Spiral (Spirális) és Kockás papír ikonjával a CorelDRAW 6.0-ban megjelent rajzelemeket rajzolhatunk.

Spirális rajzolása



Az **Toolbox** eszköztár **Sokszög** ikonjára egyszer kattintva egy ikonmenüt jeleníthetünk meg, amelynek Spiral ikonjával lecserélhetjük az eszközkészlet **Sokszög** ikonját. A parancsot a leggyorsabban az A gyorsbillentyűvel adjuk ki. Ezután ezzel az ikonnal spirális rajzolása egészen könnyűvé válik. Spirálgörbe létrehozásához kiválasztjuk ezt az eszközt, majd az egér húzásával kijelöljük a helyét.

A Shape formázó eszközzel a csigavonal kiválasztása után, a csomópontokat elmozdítva tetszőlegesen átalakíthatjuk a kiinduló alakzatot. Az egyes spirális szakaszokra jellemző görbetípust a csomópont kijelölése után megváltoztathatjuk az ellenőrzőpontok elmozdításával is. Ezekkel az adott görbedarab érintőjét mozgatva szabályozzuk a görbe lefutását (lásd a 4-22. ábrát). A tulajdonságsávon a fordulatok számát és a spirális típusát állíthatjuk be (lásd a 4-23. ábrát).



4-22. ábra

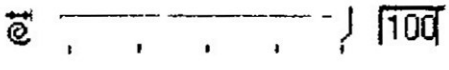
4-23. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

A spirálkarok számát jelzi ki, amelyet a léptetőgombokkal vagy a mezőbe írva módosíthatunk.

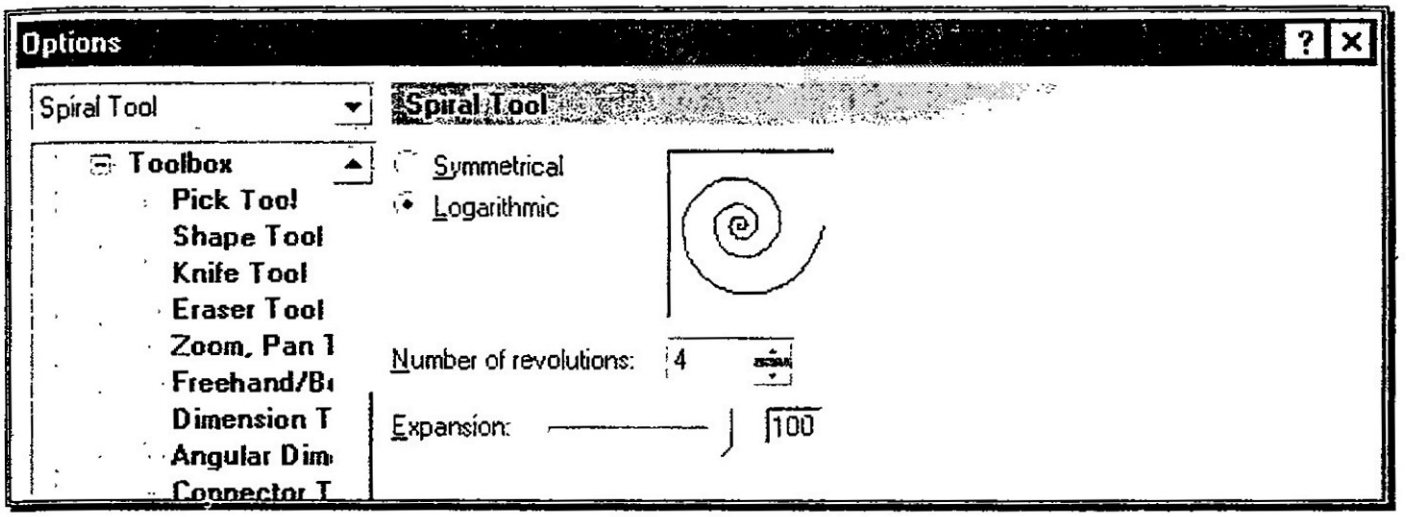
Szimmetrikus spirális rajzeszközt választ.

Logaritmikus spirális rajzeszközt választ.



Logaritmikus spirális esetén **megszabja** a karok közti távolság növekedésének **mértékét**.

A spirál minden egyes fordulata négy csomópontot tartalmaz (90 fokonként). Ezek a csomópontok a Shape formázóeszközzel elmozgathatók. Az egér jobb gombjával a spirál eszközre kattintás után megjelenő helyi menü **Properties** parancsával vagy a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve az Options ikonnal is megjeleníthető **Options** párbeszédpanel **Spiral Tool** lapján beállíthatjuk azokat a – tulajdonságsávnál ismertetett – jellemzőket, amelyek a beállítást követően létrehozott spirálisok számára az alapértelmezett tulajdonságokat adják (lásd a 4-24. ábrát).

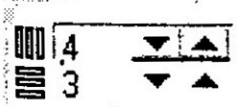


4-24. ábra

Kockás papír készítése

Az **Toolbox** eszköztár **Sokszög** ikonjára egyszer kattintva megjelenített ikonmenü Graph Paper ikonjával lecserélhetjük az eszközkészlet **Sokszög** ikonját. A parancsot a leggyorsabban a D gyorsbillentyűvel adjuk ki. Ezután ezzel az ikonnal legfeljebb 50x50 cellából álló rácsot készíthetünk. A rácsszámot a tulajdonságsávon, illetve az egér jobb gombjával a kockáspapír-eszközre kattintás után megjelenő helyi menü **Properties** parancsával állíthatjuk be. Új kockás papír objektum számára az alapértelmezést a **Tools** menü **Options** parancsával, vagy a Graph Paper eszközre kétszer kattintva megjeleníthető párbeszédpanel **Graph Paper Tool** lapján állíthatjuk be. Nagyszámú rács mellett ne állítsunk be kitöltő mintát, mert nem létezik olyan nagy gép, amely az ilyen feladatot képes lenne végrehajtani (azaz szélsőséges esetben 2500 kitöltött objektumot létre tudna hozni).

A tulajdonságsáv kockás papírra vonatkozó eleme:

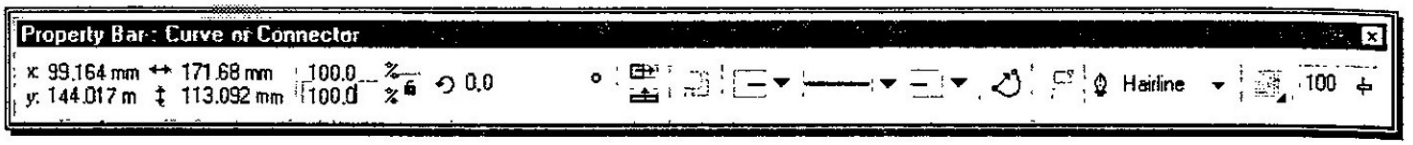


A kockás papír oszlopainak és sorainak számát állíthatjuk be ezzel az elemmel, amely az ikon kiválasztása után jelenik meg.

Egyenesek és görbék rajzolása

Egyenes és görbe rajzolására használható a Freehand (Ceruza) rajzeszköz. Ezzel szabadkézi rajzmódban, az egeret ceruzaként használva rajzolhatunk. Kattintsunk a rajz kezdőpontjára, majd az egér bal gombjának nyomva tartása közben húzzuk az egérkurzort. A program követi az egér mozgását, és az alapértelmezett vonaljellemzőkkel (vonalvégek, szín, vonaltípus, vastagság) kirajzolja a munkaterületen. A vonalak alapértelmezés szerinti jellemzőinek beállítását e fejezet elején ismertettük, az **Options** párbeszédpanel beállítási lehetőségeire még visszatérünk.

Egyenes vonalszakaszt két végpontjára kattintva rajzolunk meg. Ha a végponton kétszer kattintunk, akkor onnan azonnal egy újabb szakaszt indítunk, végeredményben vonalláncot rajzolunk. Ehhez az eszközhöz is tulajdonságsáv jelenik meg, amely mutatja a rajzelem-jellemzők aktuális értékét és a megrajzolt szakasz geometriai adatait (lásd a 4-25. ábrát).



4-25. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

x: 99.164 mm
y: 144.017 m

Megjeleníti a rajzolt alakzat középpontjának koordinátáit, amelyeket módosíthatunk.

171.68 mm
113.092 mm

A szabadkézi alakzatot befoglaló elem szélessége és magassága, amelyeket módosíthatunk.

100.0 %
100.0 %

Megjeleníti a szabadkézi alakzat befoglalójának oldalarányait, amelyet módosíthatunk. A lakattal lezárt jellemzők egyenként nem módosíthatók.

0.0 °

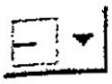
Megjeleníti az alakzat vízszintessel bezárt szögét, amelyet módosíthatunk.

A szabadkézi alakzatot függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok.

Eredeti részeire bontja a kiválasztott kombinált alakzatot.

A szabadkézi vonalkezdet alapértelmezésének beállítására szolgál.

A szabadkézi vonal stílusát (szaggatott, folytonos) állítja be.

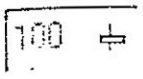


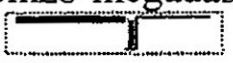
A szabadkézi vonalvég alapértelmezésének beállítására szolgál.

Bezárja a nyitott sokszöget, szabadkézi vonalat, azaz összeköti a kezdő és a végpontokat.

Zárolja (a kapcsolódó pontokhoz rögzíti) az objektumokat összekötő kapcsolóvonalakat.

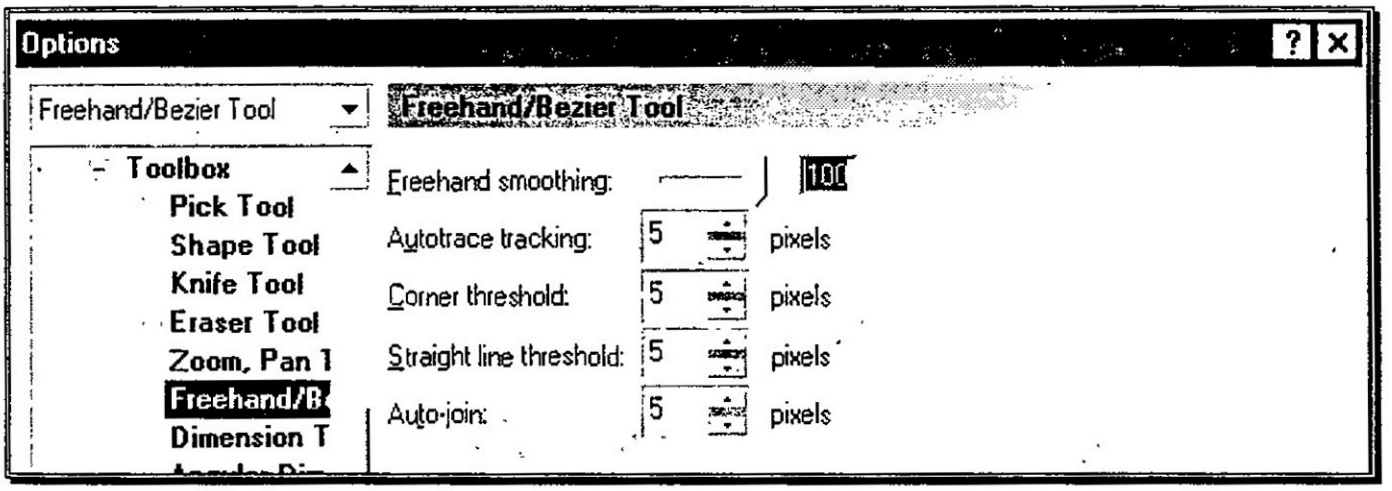
A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak vastagságának beállítására szolgál.



A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására, illetve a simítási jellemző megadására szolgál. A jobb oldali jelre kattintva  csúszkát jelenítünk meg amellyel – a mezőbe írás mellett – szintén módosítható az érték 0-100 között.

Az **Options** párbeszédpanel **Freehand/Bezier Tool** lapján állíthatjuk be a szabadkézi és Bézier rajzeszközök alapértelmezés szerinti jellemzőit (lásd a 4-26. ábrát). A **Freehand smoothing** mezőben adjuk meg a szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására jellemző adatot.

Az **Autotrace tracking** mezőben a bitképek vektorizálásakor alkalmazott automatikus nyomkövetés számára adjuk meg, hogy milyen pontosan közelítse meg a görbe a bitképet. Nagyobb értékek esetén a program simább görbéket rajzol, az egyenetlenségeket átugorja, kisebb értékek esetén a követés szorosabb.



4-26. ábra

A **Corner threshold** mezőben a vektorizálásakor és a szabadkézi rajzolás során keletkező sarkok simaságát adjuk meg. Nagyobb értékek esetén a sarkok lekerekítettebbek, értékek esetén hegyesebbek lesznek.

A **Straight line threshold** mezőben a vektorizálás és a szabadkézi rajzolás számára adjuk meg, hogy a program mekkora szakaszokat tekintsen egyenesnek. Nagyobb értékek esetén a program a kisebb íveket is egyenesnek tekinti.

Az **Auto-join** mezőben azt adjuk meg, hogy a szabadkézi rajzolás során a program milyen távol eső pontokat (vonalvégeket) kössön össze. Így a rajzoláskor különálló vonalként meghatározott objektumokat is egy görbévé fűzi össze.

Görbék rajzolása Bézier rajzmódban

Az eszközkészlet Freehand eszközén lenyomva tartott bal egérgomb hatására megjelenő kinyílón választjuk ki a Bézier[1] eszközt. Ez az eszköz a Bézier módban, pontokat összekötő rajzolásra alkalmazható. Ennél a rajzolási stílusnál a rajzolandó vonal vagy görbe kezdő- és végpontját kell megadni. A program ezt követően összeköti a pontokat.

A csomópontok közötti szakaszok az érintő egyenesekkel a Shape formázóeszköz segítségével módosíthatók. A Bézier eszközzel bitképek köré is illeszthető körvonal. A Bézier módban létrejött csomópontokat is módosíthatjuk a tulajdonságsáv eszközeivel, amelyek a Shape eszköz és egy görbe választása után jelennek meg (lásd a 4-28. ábrát).

4-27. ábra

Amint az a 4-27. ábrán látható, a Bézier görbék az egyes csomópontok közötti görbeszakaszok érintőivel módosíthatók.

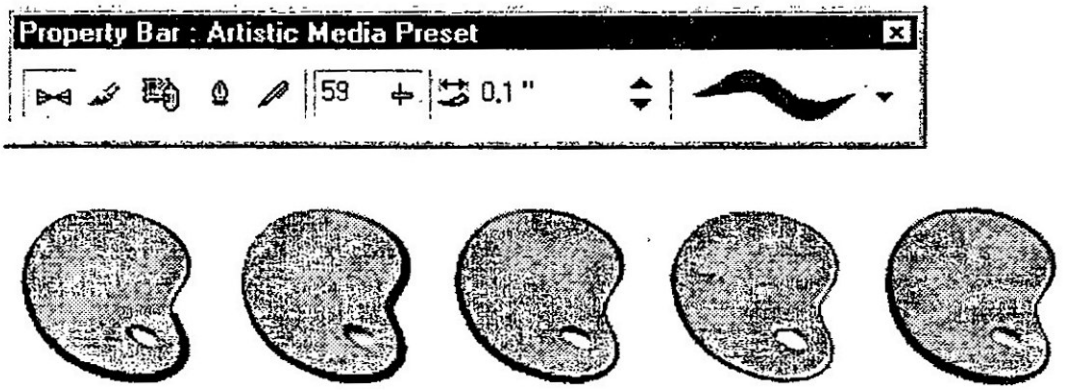
4-28. ábra

[1] *Bézier-görbe*: A CorelDRAW objektumait felépítő nyomvonal, amelyet a csúcspontok érintőinek végeinél található négy vezérlőpont helyzete határoz meg. A vezérlőpontokkal módosítható érintőhossz és szög szabja meg a csúcspontok közötti nyomvonal eltérését az egyenestől.

Kihúzótoll, ecset rajzeszköz

A kihúzótollat, illetve ecsetet imitáló rajzeszköz is a ceruza kinyílóról választható ki, túlnyomó részben a program 9.0-ás változatában megjelent különlegességeket tartalmaz. E rajzeszköznek segítségével az ecsetvonásoknak megfelelő hatást érvényesíthetünk rajzunkon. Az ecset szélessége, az ecsetvonás alakja, és más jellemzőinek alapértelmezett értékei az ecset **Properties** lapján, illetve aktuális értékei tulajdonságsávján állíthatók be (lásd a 4-29. ábrát).

Az ecset rajzeszközt a szabadkézi rajzeszköznek megfelelően használjuk, az eltérés csak a vonaltípusban, vastagságban van. Az ezekkel az eszközökkel rajzolt vonalak is módosíthatók a Shape formázóeszközzel.



4-29. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Előre beállított típusú, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol. Az ecset vastagsága, az ecsetvonás formája a tulajdonságsávon beállítható. 23-féle előre beállított ecsetvonás típusból választhatunk a listáról.

Művészi ecset, amelyhez 20-féle előre beállított mintából, a listáról választhatunk ecsetvonást. Ha ezt az eszközt választjuk, akkor megváltozik a tulajdonságsáv is (lásd a 4-30. ábrát).

Képszóró eszköz, amellyel igen sok bitképnek tűnő, mégis vektoros kis ábrát szórhatunk szét véletlenszerűen vagy megadott irányba tájolva az egérrel rajzolt vagy egyes kiválasztott korábbi vonalak mentén. Az eszköz kiválasztása után a tulajdonságsáv jelentősen átalakul, olyan újabb eszközök jelennek meg, ame-

lyekkel bővíthetjük a képszóró képtárát (lásd a 4-31. ábrát).

A kínai írásjelekre emlékeztető módon, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol. Az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge a tulajdonságsávon beállítható (lásd a 4-35 ábrát).

Nyomásérzékeny digitalizáló tábla vagy más hasonló beviteli eszköz mellett alkalmazható, a nyomással arányos vastagsággal húzza a vonalat.

59

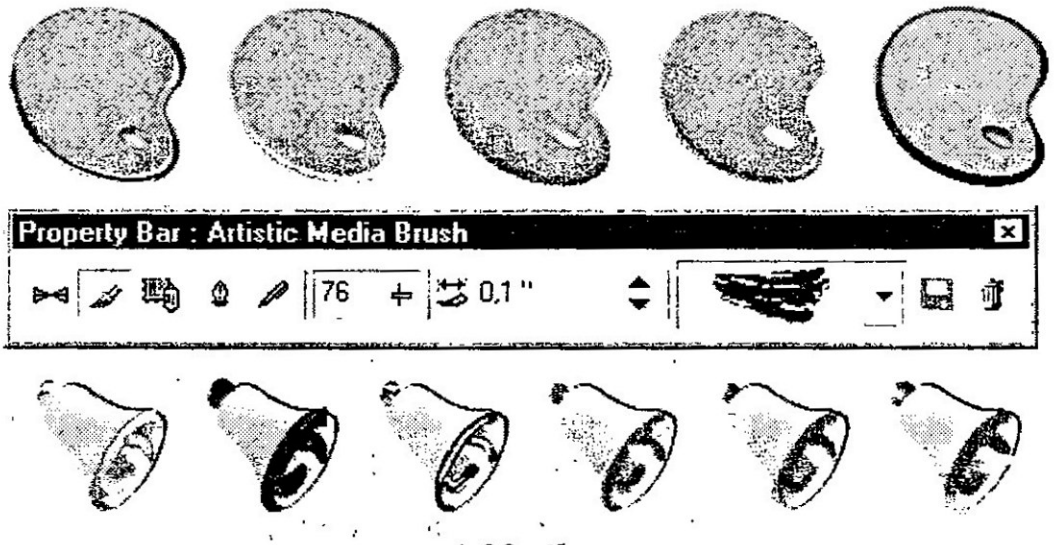
A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására, illetve a simítási jellemző megadására szolgál. A jobb oldali jelre kattintva csúszkát jelenítünk meg, amellyel – a mezőbe írás mellett – szintén módosítható az érték 0-100 között.

25,4 mm

A művészi rajzeszköz vonalvastagsága.

23-féle előre beállított kalligrafikus ecsetvonás. A Preset eszközzel az itt kiválasztott típust alkalmazzuk.

A Brush rajzeszközzel előre beállított mintából kiválasztott ecsetvonásokkal festhetünk, illetve az új stílusra módosíthatjuk rajzunk korábban elkészült és a parancs kiadása előtt kijelölt vonalait (lásd a 4-30. ábrát).



4-30. ábra

A Brush rajzeszköz kiválasztása után a tulajdonságsávon megjelenő új elemek:

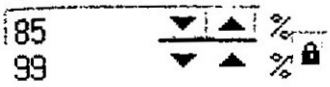
Elmenti az átalakított ecsetvonást *.cmx* formátumban. Tetszőleges rajzrészletet, objektumokat kijelölhetünk

amelyek az ecsetvonás elmentését követően megjelennek a ● ˅ stílusok listájában.

Törli a stíluslistában kiválasztott ecsetvonás típust.

A képszóró eszközzel alakítjuk át a legjobban a művészi eszközök tulajdonságsávját. Az eszköz segítségével néhány egyszerű vonalból is igen látványos rajzokat készíthetünk. A 4-30. ábrán néhány „S" alakú vonalat formáztunk át különféle képszórást alkalmazó ecsetvonássá. A szórt képek mérete, sűrűsége, iránya, az alkalmazott képsorok összetétele stb. megváltoztatható a tulajdonságsávon.

A Sprayer rajzeszköz kiválasztásakor a tulajdonságsávon a következő új elemek jelennek meg:

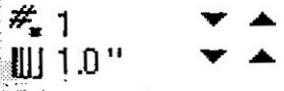


A szórt képek méreteit meghatározó mezők. A felső mező a vonal kezdetén, az alsó mező a vonal végén szórt képek méretét határozza meg.

A szórt képek megjelenésének rendszerességét szabja meg. Ez lehet véletlenszerű (**Randomly**) ekkor a stíluslistából kiválasztott minta elemei véletlenszerű sorrendben és elforgatással jelennek meg. A minta definíciója szerinti sorrendben jelennek meg az ábrák a **Sequentially** szórás választásakor, míg a **By Direction** esetben egyforma távolságban, talpukkal a vonalra igazítottan helyezkednek el a szórt képek.

A szórásminták listáját bővíti a kijelölt ábrával. Új listaelemet létrehozhatunk a **New Spraylist** listaelem választásával is.

Megjeleníti a szórásminták szerkesztésére szolgáló **Create Spraylist** párbeszédpanelt (lásd a 4-32. ábrát).

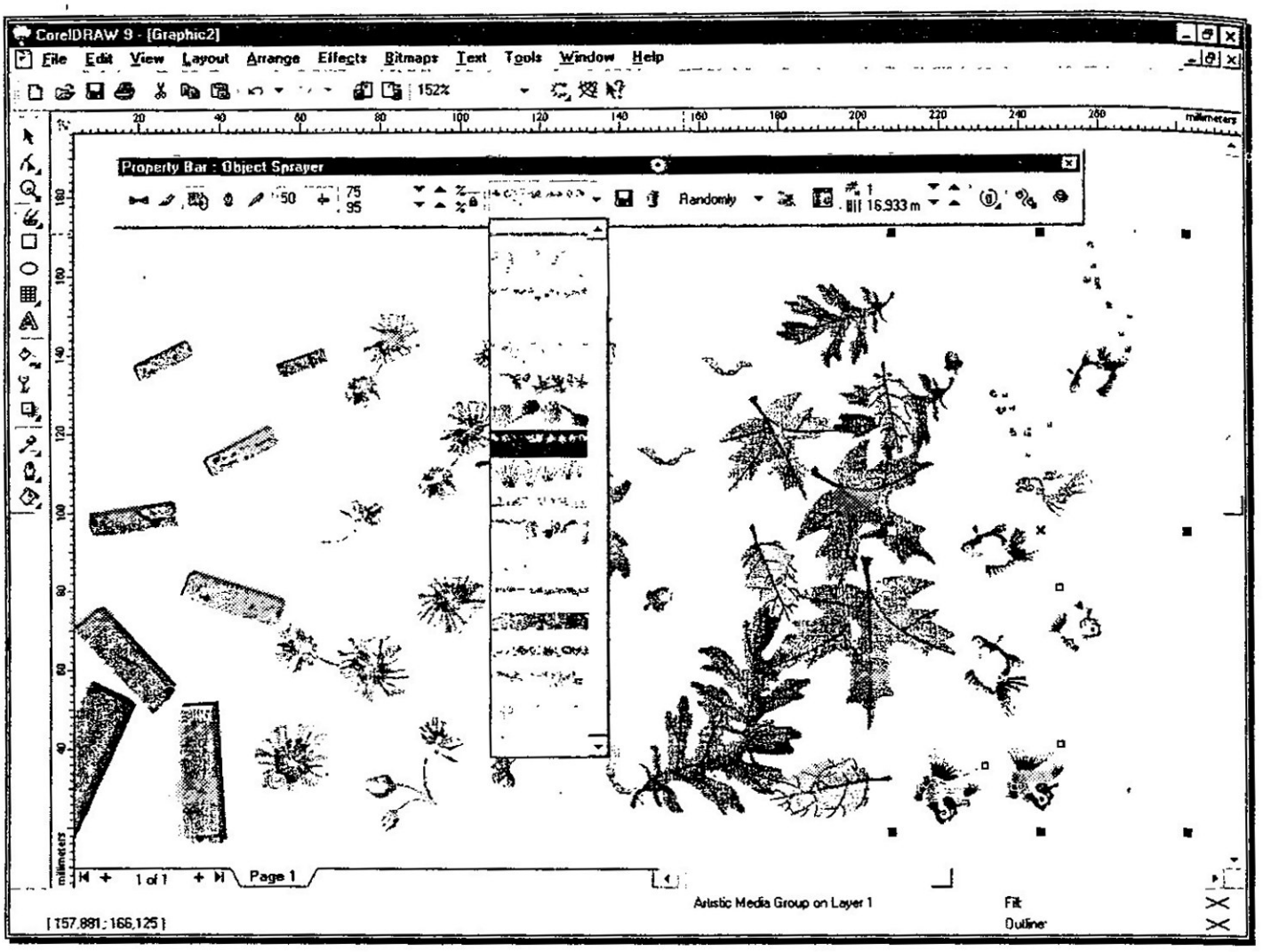


A szórt minta képei közötti távolságot határozza meg.

A szórt minta képeinek elforgatását szabja meg. A beállításokat panelen végezzük (lásd a 4-33. ábrát).

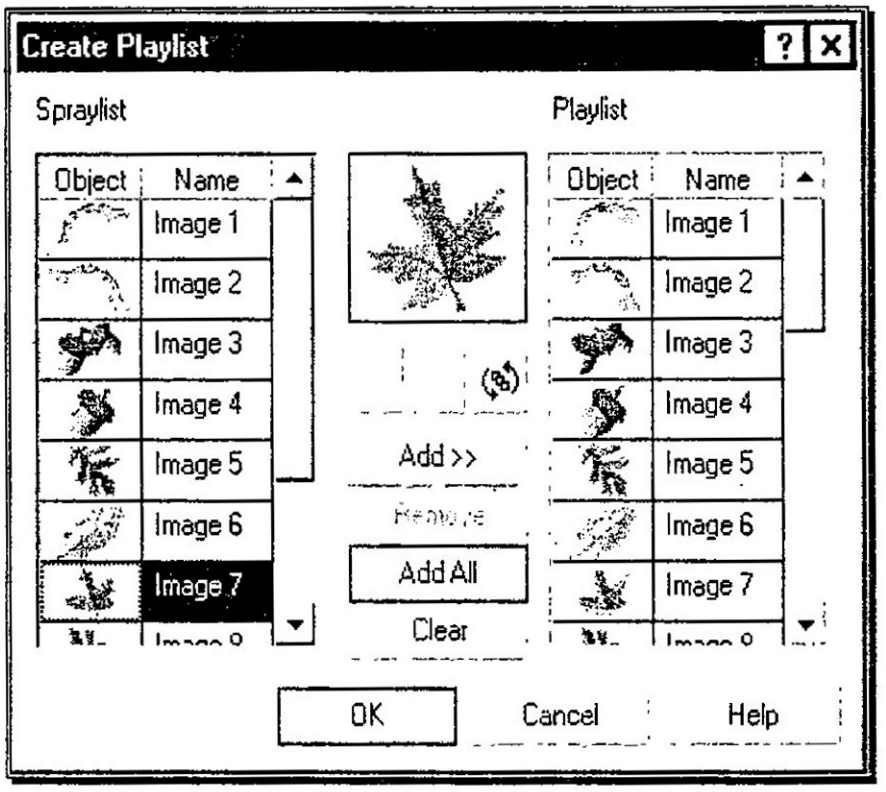
A szórt minta képeinek vonalhoz igazítását szabályozza (lásd a 4-34. ábrát).

Visszaállítja a minta megváltoztatott adatait az elmentett értékekre. Ha azokat meg akarjuk őrizni, akkor mentsük el új mintaként.

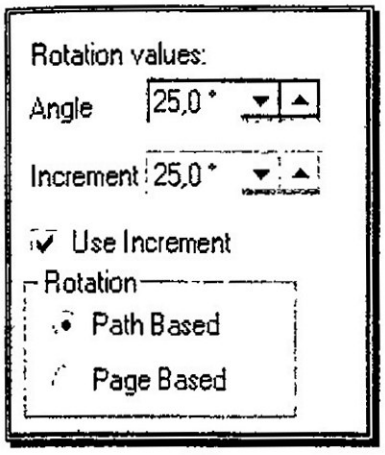


4-31. ábra

A Spraylist Dialog ikonnal a listán kiválasztott stílust szervezhetjük. A **Create Playlist** párbeszédpanelen a **Playlist** listában szerepelnek a képszórásban résztvevő elemek, a **Spraylist** listában a készlet, amiből válogathatunk. A **Playlist** listából a **Remove** nyomógombbal törölhetjük a felesleges ábrákat, a listát pedig az **Add** nyomógombbal bővíthetjük a **Spraylist** listából kijelölt elemekkel. A **Clear** nyomógomb a teljes **Playlist** listát kiüríti, az **Add All** nyomógomb a **Spraylist** lista összes elemét áttölti a **Playlist** listába.



4-32. ábra



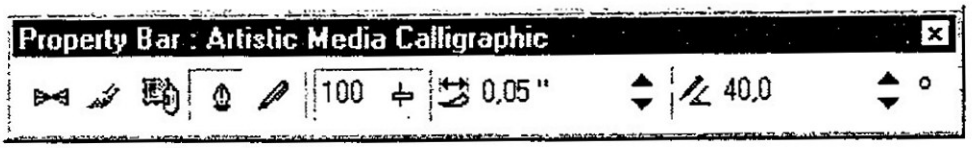
4-33. ábra

A képek elforgatását a 4-33. ábra szerinti párbeszédpanelen adjuk meg. A párbeszédpanel a Rotation ikonból nyílik ki. Az elforgatás alapja lehet az eszközzel megrajzolt út, de az oldal is. Az **Angle** mezőben a kezdő, az **Increment** mezőben az egyes forgatási lépések szögét adjuk meg. Az elforgatás akkor változik, ha a **Use Increment** jelölőnégyzetet bejelöltük.

Az Offset ikonból kinyíló párbeszédpanelen a szórt minta képeinek az eszközzel húzott vonalhoz igazítását szabályozzuk (lásd a 4-32. ábrát). Ha bekapcsoljuk a **Use Offset** jelölőnégyzetet, akkor párhuzamosan két elemsor jön létre a rajzolt vonal mentén. Ezeknek a rajzolt vonaltól mért távolságát adjuk meg az **Offset** mezőben.

4-34. ábra

A Calligraphic rajzeszközzel kalligrafikus ecsetvonásokat alkalmazhatunk. Az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsávon beállítható (lásd a 4-35. ábrát)

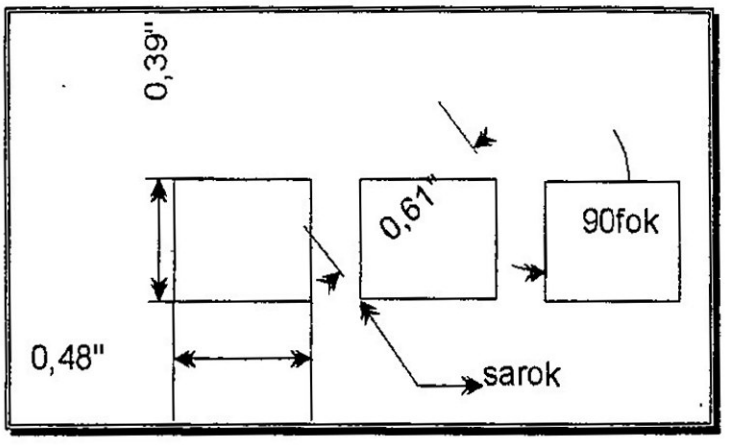


4-35. ábra

Méretező eszköz

A méretező rajzeszköz (Dimension Tool) is a ceruza kinyílóról választható ki (ha az aktuális rajzeszköz ikonjának jobb alsó felén látható fekete háromszögre kattintunk). A rajzelemek méreteinek és a köztük lévő távolságok automatikus jelölésére használhatók a méretvonalak (lásd a 4-35. ábrát). A pontos távolság és szögértékek megadásához kapcsoljuk be a **View** menü **Snap To Objects** kapcsolóját.

Alkalmazhatunk függőleges, vízszintes és szögben elhelyezett, valamint szög méretvonalakat. A megadásukkor meghatározzuk a méretfelirat helyzetét is. A szögméretvonal két pont és egy csúcspont közötti szöget határozza meg. Ennek segítségével könnyen meghatározhatjuk egy ív kezdő- és végpontja közötti szöget.



4-36. ábra

A méretező rajzeszközhöz tartozó tulajdonságsáv:

4-37. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Automatikus méretező eszköz, egyaránt alkalmas vízszintes és függőleges irányú méretezésre. A tényleges irányt a méretezéshez kijelölt két pont közti távolság vetületi hossz szabja meg, ha a függőleges vetület a nagyobb, akkor függőleges irányban méretez stb.

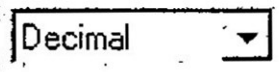
Függőleges irányban méretező eszköz. Először az első méretezendő pont, majd a második pont helyére kattintunk, utána jelöljük ki a méretvonal helyét. A méretvonalak csatolódnak a méretezett objektumhoz, így az objektum áthelyezésekor, méreteinek változásakor követik azt, és a megváltozott méret jelenik meg a méretvonal mellett.

Vízszintes irányban méretező eszköz.

Ferde irányban méretező eszköz.

Címkejelölő vonal. Az adott objektumhoz kattintva adjuk meg a mutatóvonal csúcsát, utána két kattintással a címkéhez vezető vonalat, végül a címkét írjuk be. A címke szövege több soros is lehet.

Szögméretező eszköz. Először a szög csúcsát, utána két szárán egy-egy pontot, majd a méretvonal és méretszöveg helyét jelöljük ki.



A vonalas (vízszintes, függőleges és ferde) méretezéseknél meghatározza a számformát.

A vonalas (vízszintes, függőleges és ferde) méretezéseknél meghatározza a méretkiírás tizedes jegyeinek számát, pontosságát.

A vonalas méretezéseknél meghatározza az alkalmazott mértékegységet.

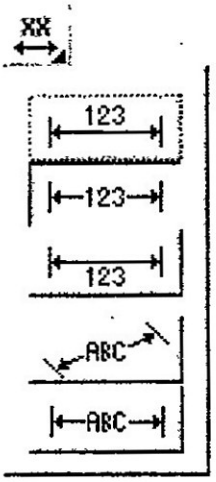
Megjeleníti vagy elrejti a méretszámban a mértékegység jelét.

A méretvonal megjelenítése után a méretszöveg elé kerülő szöveget írjuk ebbe a mezőbe.

A méretszöveg mögé kerülő szöveg.

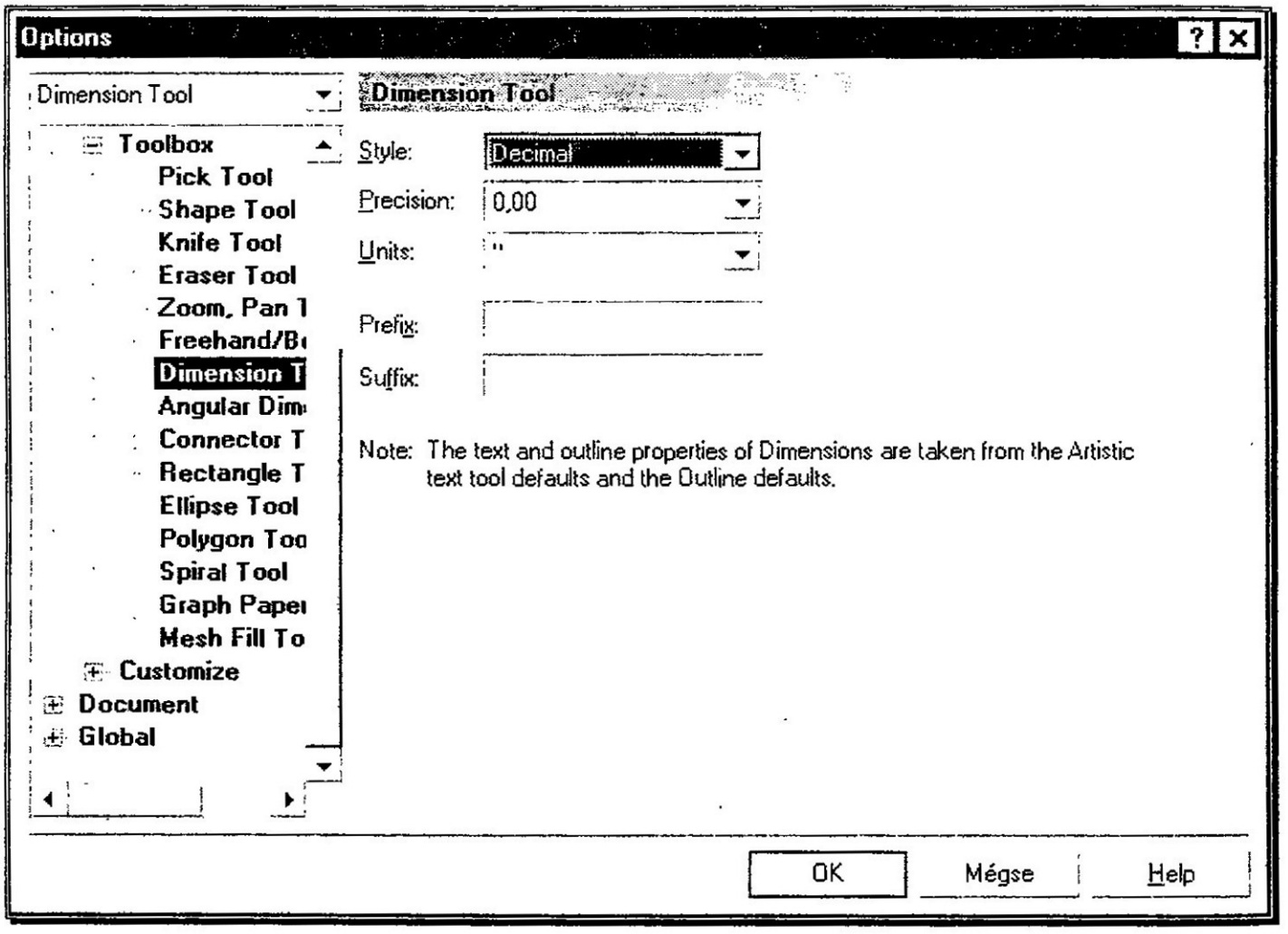
Dynamic

Be- vagy kikapcsolja a méretszövegek dinamikus megjelenítését. Bekapcsolt (az ikon lenyomott) állapotában az objektumok méretének változását követi a méretszöveg módosulása is, kikapcsolt állapotában nem.



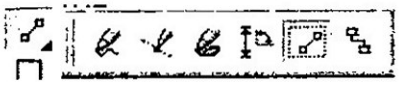
Meghatározza a méretszöveg elhelyezkedését a méretvonalhoz képest. Beállítható, hogy ferde méretvonal esetén a méretszöveg párhuzamos legyen a méretvonallal, vagy vízszintes maradjon.

A méretező eszköz alapértelmezett tulajdonságait beállíthatjuk a **Tools** menü **Options/Dimension Tool** párbeszédpanel-lapján (lásd a 4-38. ábrát).



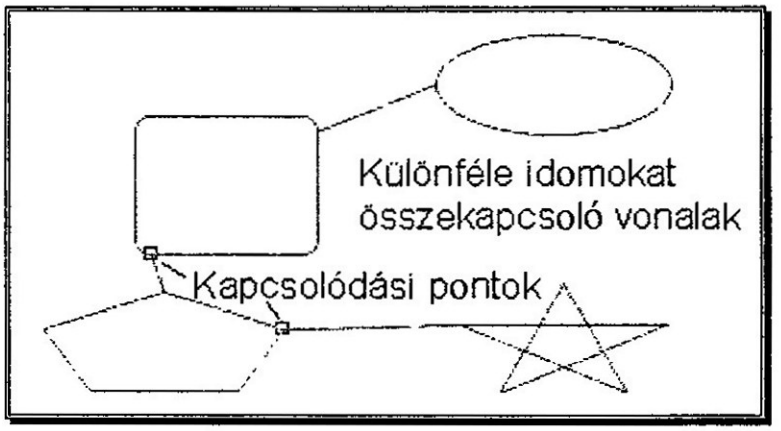
4-38. ábra

Kapcsoló vonalak



Az objektumokat összekapcsoló vonalakat készítő rajzeszköz (Connector Tool) is a ceruza kinyílóról választható ki (ha az aktuális rajzeszköz ikonjának jobb alsó felén látható fekete háromszögre kattintunk). Ez is egyike a CorelDRAW 9.0 újdonságainak.

Az eszköz kiválasztása után a vonalrajzoláskor bemutatott tulajdonságsáv jelenik meg, amely mutatja a rajzelem-jellemzők aktuális értékét és a megrajzolt szakasz geometriai adatait (lásd a 4-24. ábrát). A kapcsoló vonalak jellemzője, hogy a velük összekötött objektumok mozgatásakor a kapcsoló pontok – sőt a kapcsolódás helye – is mozognak, így a vonal geometriája dinamikusan változik (ez folyamatábrák rajzolásánál igen hasznos tulajdonság – az erre szolgáló programok, int a Visio, Actrix már régóta alkalmaznak hasonló elemeket).



4-39. ábra

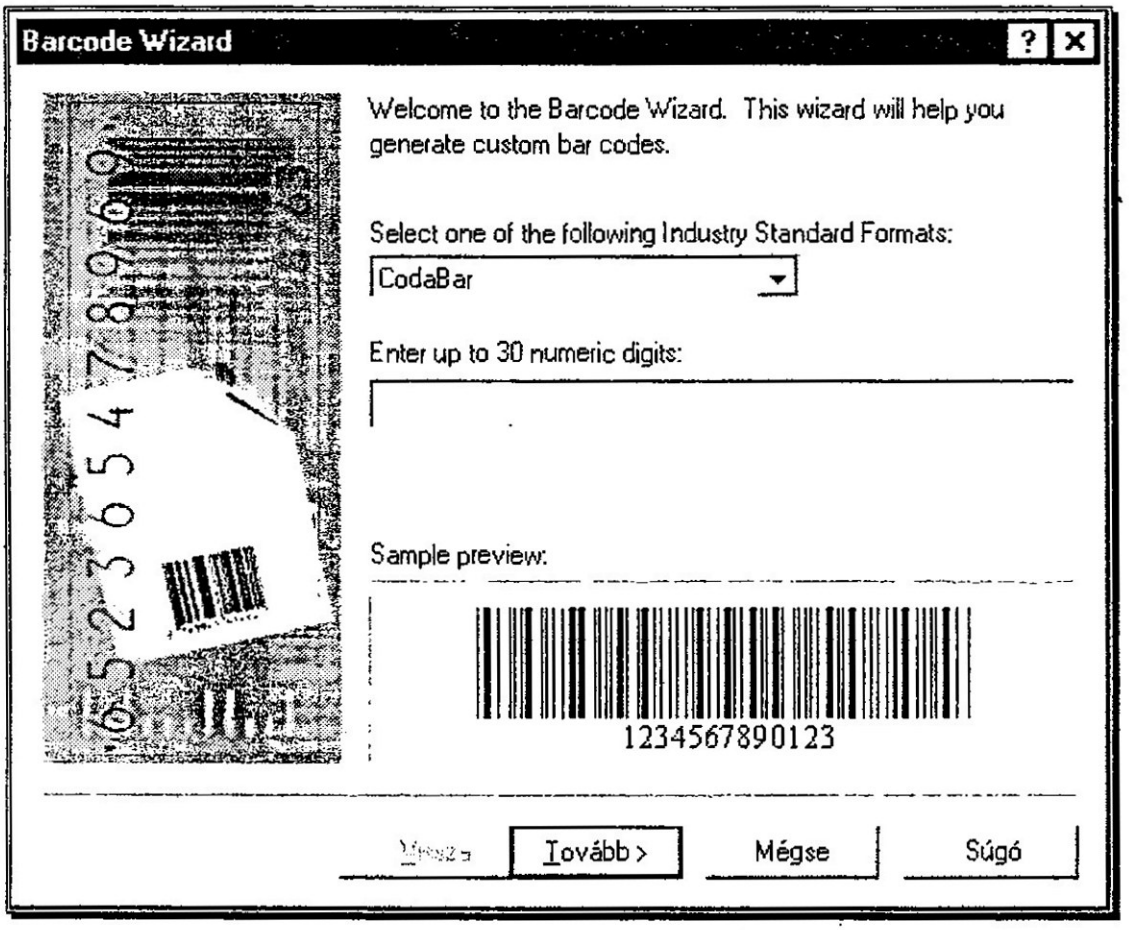
Az objektumok megfelelő kapcsolódó pontjait (lásd az *„Objektumhoz igazodás”* című rész táblázatát) a vonalak végpontjának keresésekor villogással jelzi a program. Ez rendszerint akkor következik be, ha az egérkurzorral megközelítjük valamelyik igazodó pontot. Kattintással rögzítsük ekkor a vonal végét. Ha nem ilyen helyzetben rögzítjük a vonalat, akkor az „közönséges”, vagyis hagyományos módon rajzolt vonalként viselkedik.

Vonalkód készítése

Manapság egyre több terméknél követelik meg a vonalkódos azonosítást. A vonalkód az azonosításra kifejlesztett különleges kód, amely azonos hosszúságú, de különféle vastagságú és a vonalak közötti eltérő helyközökből épül fel. Egyes rendezvényeken a belépők is vonalkódos kártyával igazolják magukat, de sok helyen alkalmazzák ezt a módszert a leltározáshoz is. A CorelDRAW telepítésekor kérhetjük a vonalkód készítéséhez szükséges eszközök telepítését is.

Az **Edit** menü **Insert Bar Code** parancsával 18-féle gyakori vonalkód hozható létre. E vonalkódokat a CorelDRAW objektumairól tetszőleges vonalkódolvasóval lehet leolvasni. A vonalkódolvasó létezik asztali vagy kézi kivitelben is. Működési elvük azonos: optikai érzékelővel olvassák be a grafikus jeleket, amelyet a feldolgozó program alakít vissza értékelhető számsorrá.

Az **Insert Bar Code** paranccsal a **Barcode Wizard**ot (vonalkódvarázslót) indítjuk el, amely lépésről lépésre, párbeszédes üzemmódban végigvezet az egyéni vonalkódok kialakításán. Később a létrehozott vonalkód szerkeszthető, ikonná és képpé alakítható. Az első párbeszédpanelen választjuk ki a készítendő vonalkód ipari szabvány nevét, utána a vonalkód 11 számjegyét és az esetlegesen szükséges 5 kiegészítő számjegyet adjuk meg (lásd a 4-40. ábrát). A kiválasztás után kattintsunk a **Next** nyomógombra, ezzel a varázsló második párbeszédpaneljére lépünk. A varázsló további párbeszédpaneljein is használható ez a nyomógomb, vagy a megelőző párbeszédpanelre visszalépéshez a **Back** gomb.

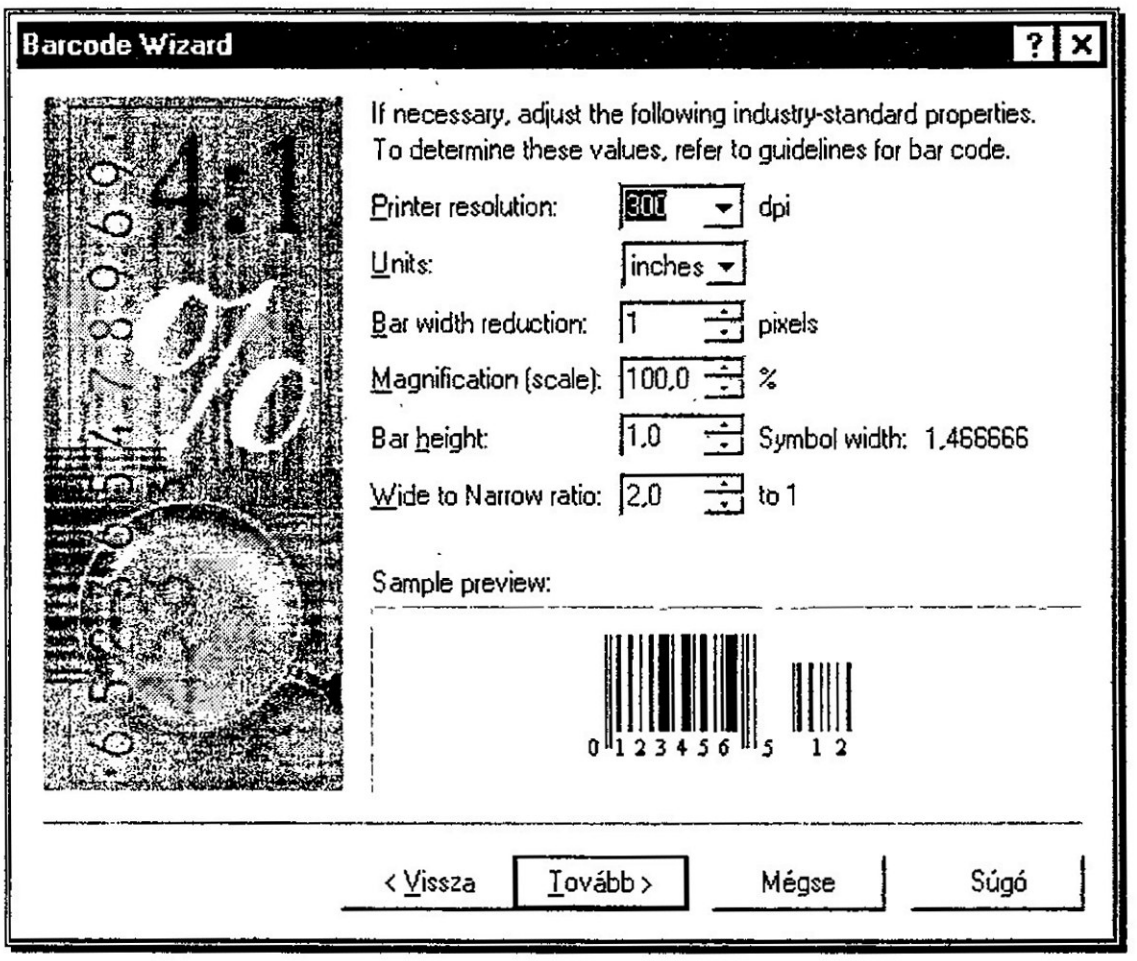


4-40. ábra

Ha a kiválasztott vonalkód típus alkódot is tartalmaz, akkor a második párbeszédpanelen azt állítjuk be. Ennek megfelelően a második vagy harmadik párbeszédpanelen határozzuk meg a vonalkód – nyomtatótól is függő – formai, minőségi jellemzőinek egy részét (lásd a 4-41. ábrát). Sajnos a beállítások hatását a **Sample Preview** ablak nem mutatja.

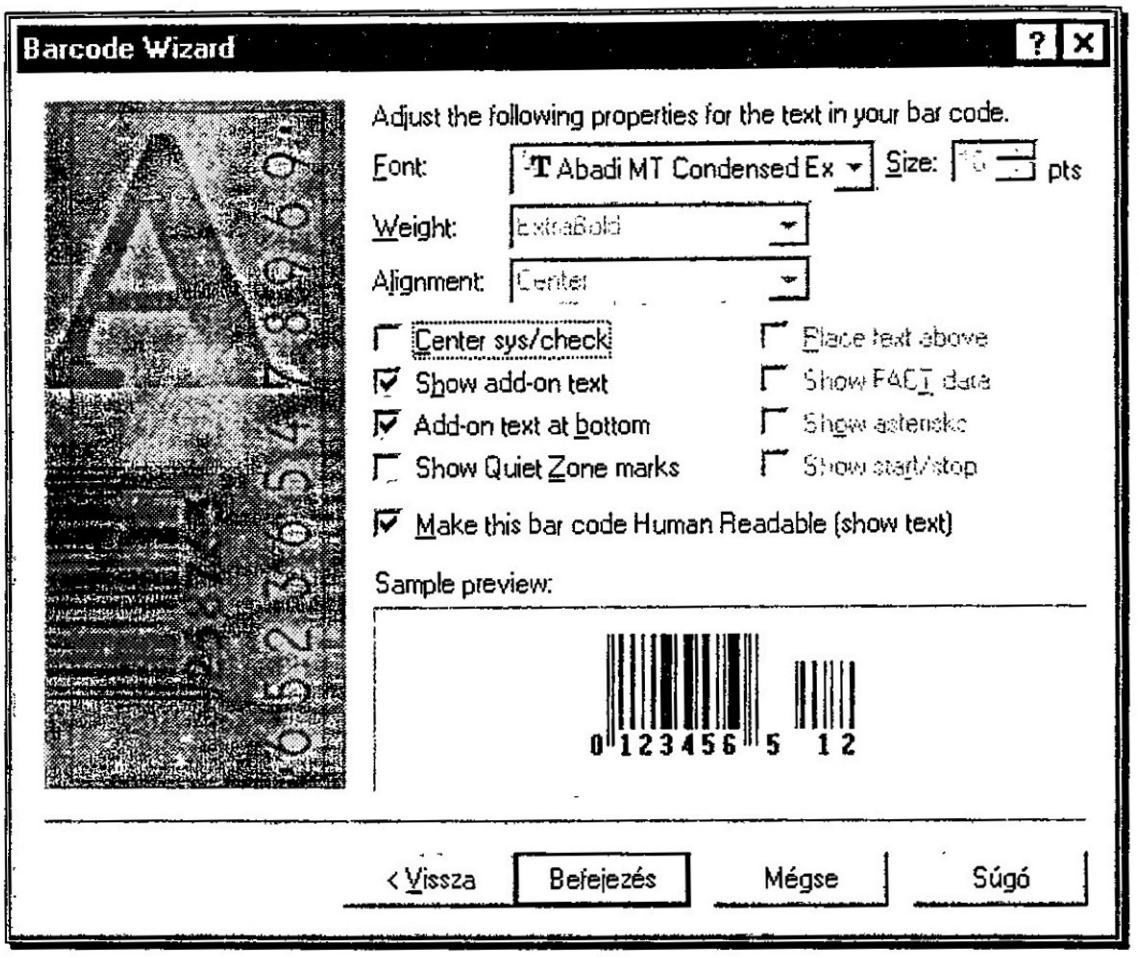
Printer resolution: a nyomtató felbontása pont/hüvelyk felbontásban.
Units: a beállításnál alkalmazott mértékegység.
Bar width reduction: vastagságcsökkentés mértéke képpontokban.
Magnification (scale): nagyítás mértéke.
Bar height: a vonalkód magassága (mögötte a szélesség látszik).
Wide to Narrow ratio: széles és keskeny részek aránya.
A következő párbeszédpanelen állítjuk be a karakterkészletet és -méretet a vonalkódhoz. Erre két lehetőségünk van: vagy a font neve, vagy az első lépésben kiválasztott vonalkódtípushoz kapcsolódó a vonalkódjellemzők alapján.

Ha a **Make this bar code Human Readable (show text)** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk, akkor a vonalkódnak megfelelő szám megjelenik a vonalkód alatt, illetve felett (ha a **Place text above** jelölőnégyzetet is bejelöltük). Ezt választva az emberi szemmel is értelmezhető kódot készítünk.



4-41. ábra

Végül megjelenik az összeállított vonalkód-minta, amelyet a program a **Finish** nyomógombra kattintás után épít be a rajzba. A beépített vonalkódot az **Edit** menü **Barcode objektum/Edit** parancsával módosíthatjuk. A módosítás során ismét a varázslót használjuk.



4-42. ábra

A beépített vonalkódot az **Edit** menü **Corel Barcode 7 Object/Edit** parancsával, vagy a vonalkódra, illetve az ikonra duplán kattintva módosíthatjuk. A módosítást a vonalkódvarázsló első párbeszédpaneljétől kezdődően végezhetjük el. A kész vonalkódot ne méretezzük át, mert a vonalkódolvasók a torzított kódokat nem tudják értelmezni.

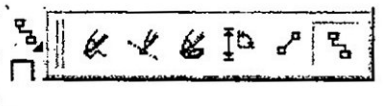
INTERAKTÍV RAJZESZKÖZÖK

A CorelDRAW 9.0-s változatában teljesen eltűntek a korábban „hemzsegő" redőnymenük, roll-up ablakok. Helyettük megjelentek a dokkolt ablakok (amelyeket egérrel elhúzhatunk egy új helyre, és ez a korábbihoz hasonló megjelenést kölcsönöz). A korábban csak mutatóban szereplő interaktív rajzeszközök viszont szaporodásnak indultak, újabban néhány korábbi menüparancsot is így érhetünk el.

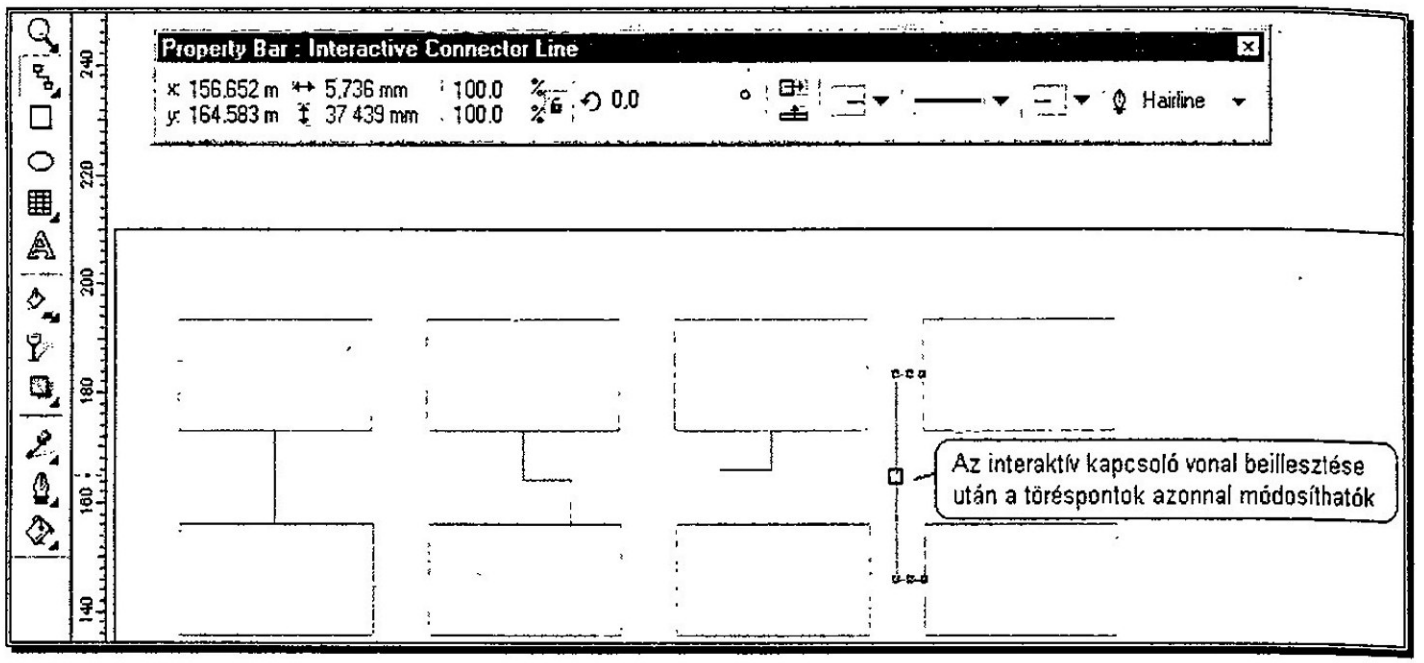
Az interaktív rajzeszközök jellegzetessége, hogy az eszköz megfelelő beállításában jelentős szerepe van a közvetlenül a rajzon végzett műveleteknek. Azt a néhány paramétert, amit nem lehet így beállítani, megadhatjuk a rajzeszköz kiválasztásakor megjelenő tulajdonságsávok segítségével. E tulajdonságsávok ezért mindig az alkalmazott rajzeszköznek megfelelő tartalommal rendelkeznek. Például az interaktív kitöltéshez a kitöltő mintázatot a tulajdonságsáv listáin állítjuk be. Egyes tulajdonságsávokon olyan eszközöket, ikonokat is találunk, amelyekkel párbeszédpanel megjelenítését végezhetjük a paraméterek meghatározásához.

Az interaktív rajzeszközök használata során is a kurzor formája mindig megfelel a végrehajtott parancsnak. A szerkesztés jelentős gyorsítását eredményezi a következőkben részletesen bemutatott néhány új eszköz, amelyek tulajdonságainak beállítására használhatjuk a tulajdonságsávot is. A tulajdonságsávok elemeit egyenként tárgyaljuk.

Interaktív kapcsoló vonal



Az objektumokat összekapcsoló vonalakat készítő rajzeszköz (Interactive Connector Tool) is a ceruza kinyílóról választható ki (ha az aktuális rajzeszköz ikonjának jobb alsó felén látható fekete háromszögre kattintunk). Ez is egyike a CorelDRAW 9.0 újdonságainak. Tulajdonságsávja megegyezik a vonal (ceruza) rajzeszközével. Ez az eszköz annyiban tér el az előző fejezetben bemutatott Connector Tooltól, hogy itt minden objektummozgást a kapcsoló vonal töréseinek némileg intelligens, automatikus átalakítása kíséri. Ha a mozgatás során olyan helyzet keletkezik, hogy a korábban rögzített kapcsolóvonal az adott irányban és formában nem fér el, akkor a program az új helyzetnek megfelelően önműködően megváltoztatja a kapcsolóvonal töréseit, sőt esetlegesen az objektumon a kapcsolódási pontokat is áthelyezi.



5-1. ábra

Először a kapcsolandó objektumokat helyezzük el, utána alkalmazzuk az interaktív kapcsoló vonal eszközt. A kapcsoló vonal megrajzolása után közvetlenül módosíthatunk a kapcsolóvonal kiinduló helyzetén (például milyen távol legyen az objektumoktól). Később a Shape formázóeszközzel tudunk a kijelölt kapcsoló vonalon változásokat végrehajtani.

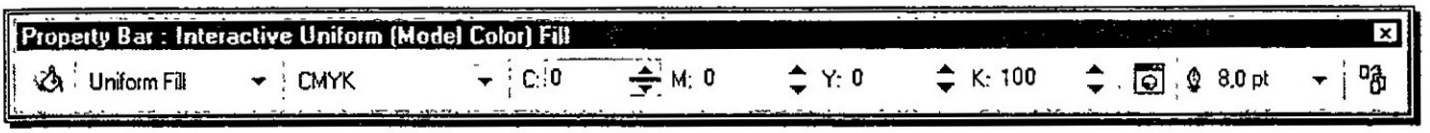
Interaktív kitöltő eszköz

Az Interactive Fill Tool (Interaktív kitöltő) eszközzel a tulajdonságsávon beállított kitöltési jellemzőket (szín, mintázat), egeres húzással, illetve a tulajdonságsávon pontosan beállítva érvényesítjük az előzetesen, vagy az eszköz kiválasztása után a kitöltő eszközzel kijelölt rajzelemen. A tulajdonságsávon kiválasztott kitöltési típustól függően más-más tulajdonságsáv jelenik meg. A különböző kitöltésfajták esetén ugyancsak eltérő párbeszédpanel jelenik meg az interaktív kitöltő tulajdonságsávja Edit Fill ikonjára kattintva. A kitöltések legrészletesebb beállítását ezen a párbeszédpanelen végezhetjük, a tulajdonságsáv és az interaktív beállítási lehetőségek a gyors megoldásokra szolgálnak.

A tulajdonságsáv első listája (Fountain Fill ▾) szolgál a kitöltési típus kiválasztására. **No Fill** típus esetén megszüntetjük az objektum kitöltését. A többi típus alkalmazását egyenként és részletesen részben itt, részben az objektumok tulajdonságainak módosításánál ismertetjük.

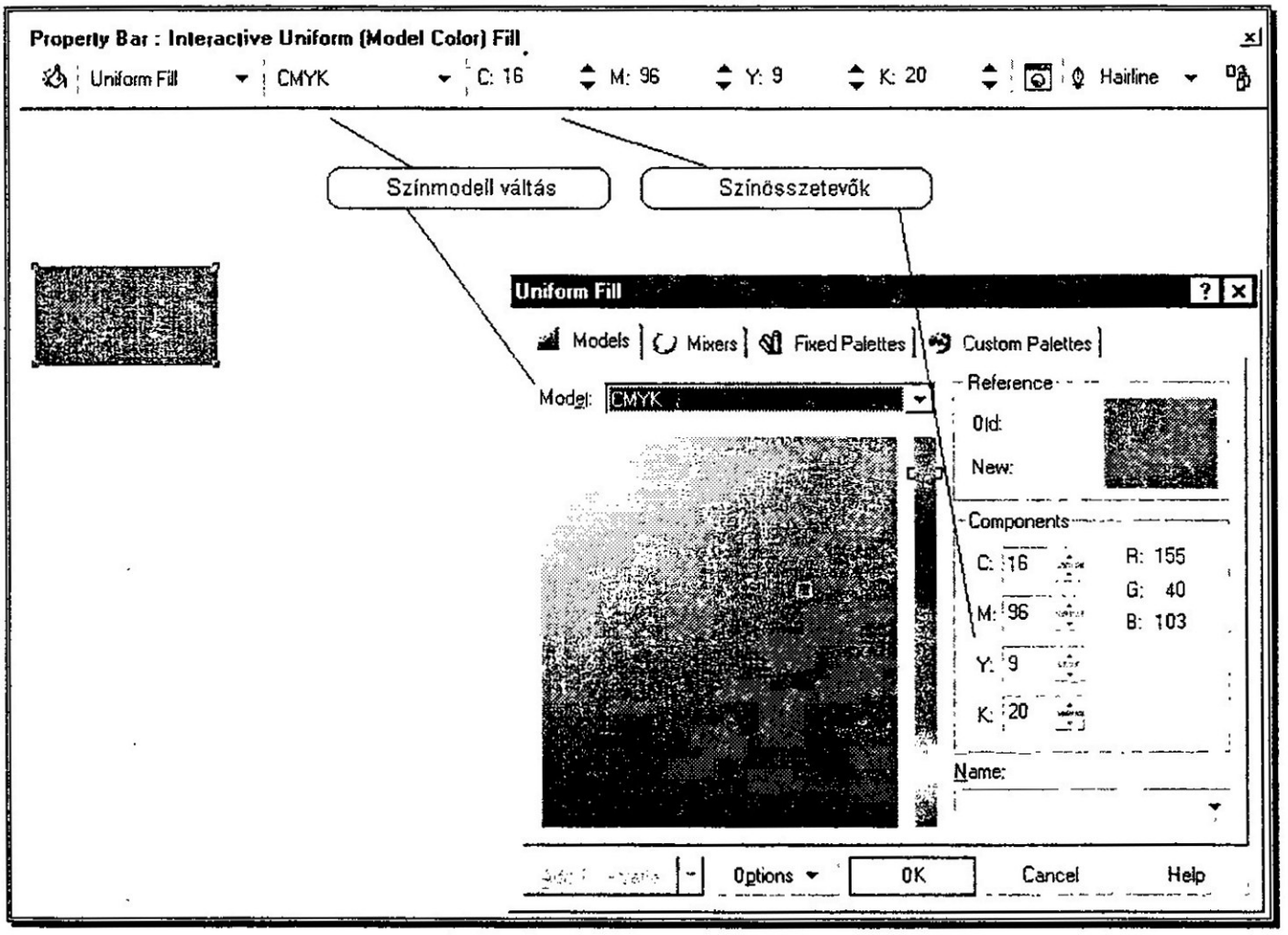
Uniform Fill

Az Uniform Fill kitöltési típus egyetlen színnel tölti ki a kijelölt objektumot. A színt a színmodellek komponenseivel, az Edit Fill ikonnal megjelenített Uniform Fill párbeszédpanelen, illetve a Color Docker Window ikonnal megjelenített színbeállító ablakban választjuk ki.



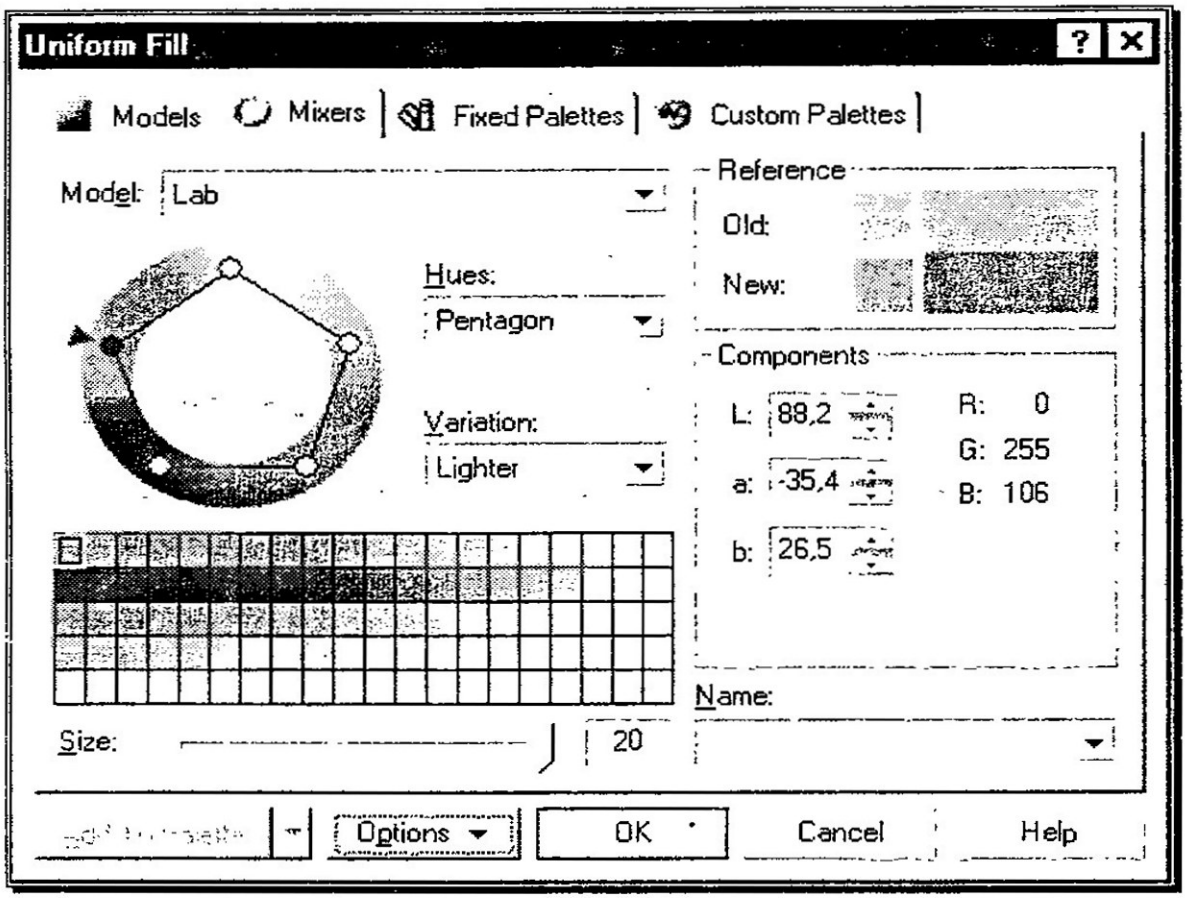
5-2. ábra

A CMYK ▾ listában kiválasztott színmodell meghatározza a színmodell összetevőit, amely a tulajdonságsávon is beállítható. A megfelelő színt minta alapján is kiválaszthatjuk a másik két lehetőség alkalmazásával (lásd az 5-3. ábrát).

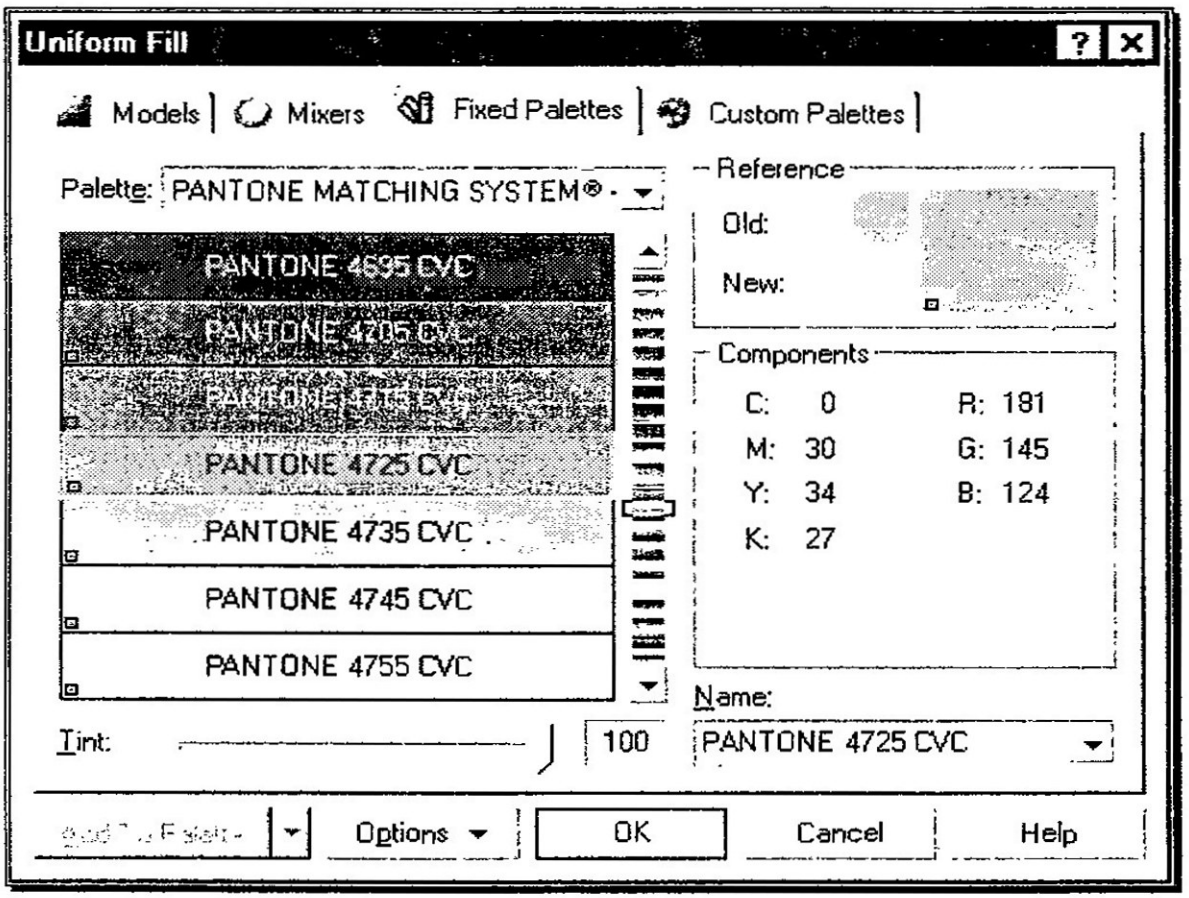


5-3. ábra

Ha a **Uniform Fill** párbeszédpanel beállítási lehetőségei mellett döntünk, akkor több párbeszédpanel-lap is a rendelkezésünkre áll (lásd az 5-4 és az 5-5. ábrát).



5-4. ábra



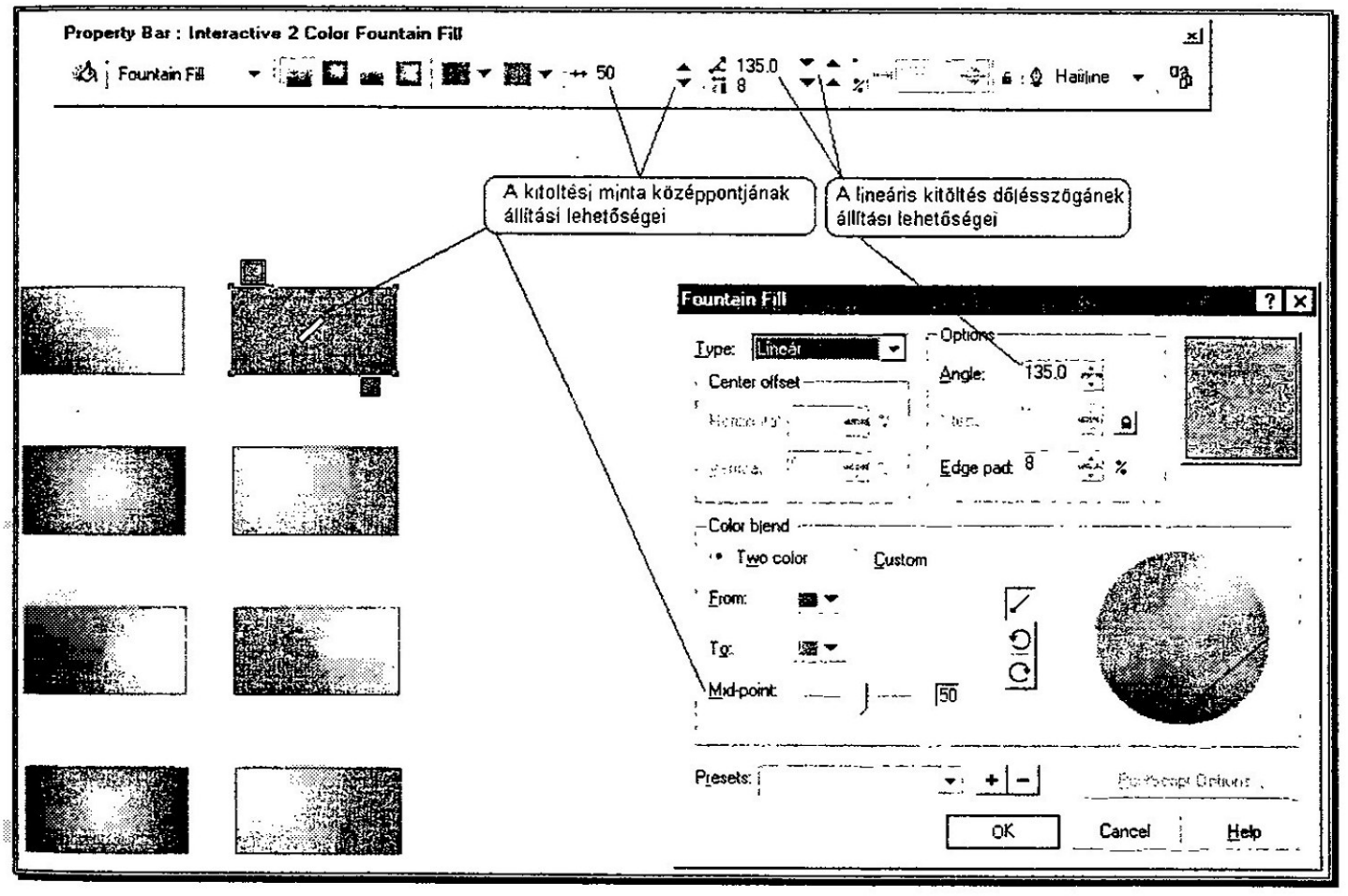
5-5. ábra

A **Mixers** párbeszédpanel-lapon könnyen kiválaszthatók a komplementer és különféle elméletek szerint egymással harmonizáló színek. E lap másik nézetét az **Options** nyomógomb **Mixers►Color Blend** parancsával állítjuk be. Ebben a nézetben nem a harmonizáló színeket, hanem a színátmeneteket láthatjuk.

A **Fixed Palettes** párbeszédpanel-lapon a Pantone, Uniform, Trumatch stb. díszítőszín skálából válogathatunk. A **Palette** listán ezek között szerepel néhány új, a CorelDRAW 9.0-ban megjelent Pantone skála *(Metallic, Hexachrome Coated, Hexachrome Uncoated, Pastel Colors Coated, Pastel Colors Uncoated)*. A **Custom Palettes** párbeszédpanel-lapon saját színpaletta összeállítást is készíthetünk.

Fountain Fill

A Fountain Fill típusú színkitöltés folyamatos színátmenetet képez két megadott szín között. A kitöltések középpontját, irányát jelölő interaktív elemeket egérrel elmozgatva vagy a tulajdonságsávon, illetve a párbeszédpanelen beállítva módosíthatjuk a kitöltés formáját, azaz a színátmenet irányát, a kezdő és zárószín helyzetét, valamint színét (lásd az 5-6. ábrát).



5-6. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Megjeleníti a kitöltés pontos beállítására használható párbeszédpanelt.

Fountain Fill ▾

A színátmenetes kitöltés típusait tartalmazó lista. A választható listaelemek megegyeznek a következő négy ikonnal.

Vonalas színátmenetes kitöltés. Ez a típus két meghatározott szín között egy, a végpontok interaktív mozgatásával megadott irányban képez átmenetet (lásd az 5-6. ábrát). A színátmenetet jelző nyíl hegye a zárószín ikonja előtt látható. A színátmenet jelölése maga is mozgatható. Ekkor egérrel egyszerre helyezzük át a két (kezdő és záró) színt jelölő végpontot, miközben az átmenet iránya nem változik (a nyíl párhuzamos marad az eredetivel). Megfelel a párbeszédpanelen a **Linear** típus választásának.

Sugaras színátmenetes kitöltés. Két meghatározott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott kör közepén, a zárószín a kör kerületén helyezkedik el (lásd az 5-7. ábrát). Az átmeneti színek koncentrikus színkörökként jelennek meg. Megfelel a párbeszédpanelen a **Radial** típus választásának.

Kúpszerű színátmenetes kitöltés. Szintén két általunk választott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott körcikk mentén, a zárószín a vele átellenes oldalon, azaz a kör középpontjára tükrözött körcikk mentén helyezkedik el (lásd az 5-8. ábrát). Az átmeneti színek körcikkenként, mintegy színekből álló kúp alkotóiként jelennek meg. Megfelel a párbeszédpanelen a **Conical** típus választásának.

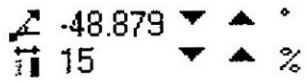
Négyzetes színátmenetes kitöltés. A két kiválasztott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott négyzet közepén, a zárószín a négyzet négy oldalának közepén helyezkedik el (lásd

az 5-9. ábrát). Az átmeneti színek koncentrikus négyzetekként, mintegy színekből álló gúla rétegeiként jelennek meg. Megfelel a párbeszédpanelen a **Square** típus választásának.

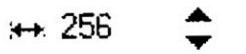
A színátmenetes kitöltés kezdőszíne. Megfelel a párbeszédpanelen **From** mezőben beállítható színnek.

A színátmenetes kitöltés zárószíne. Megfelel a párbeszédpanel **To** mezőjének.

A színátmenetes kitöltés középpontja. Megfelel a párbeszédpanel **Midpoint** mezőjének, illetve csúszkájának, valamint az interaktív beállítási lehetőség csúszkájának. A beállítható érték 1-99 közötti. 1 esetén a középpontot, vagyis a kezdő és zárószín közötti lépések felénél található színt a zárószín helyén rögzítjük.



A színátmenetes kitöltés dőlésszöge, valamint kezdő és zárószínének távolsága. Beállítható az interaktív beállítási lehetőség végpontjainak egeres forgatásával, a párbeszédpanel **Angle** mezőjével, illetve a végpontok vontatásával, a párbeszédpanel **Edge pad** mezője beállításával.



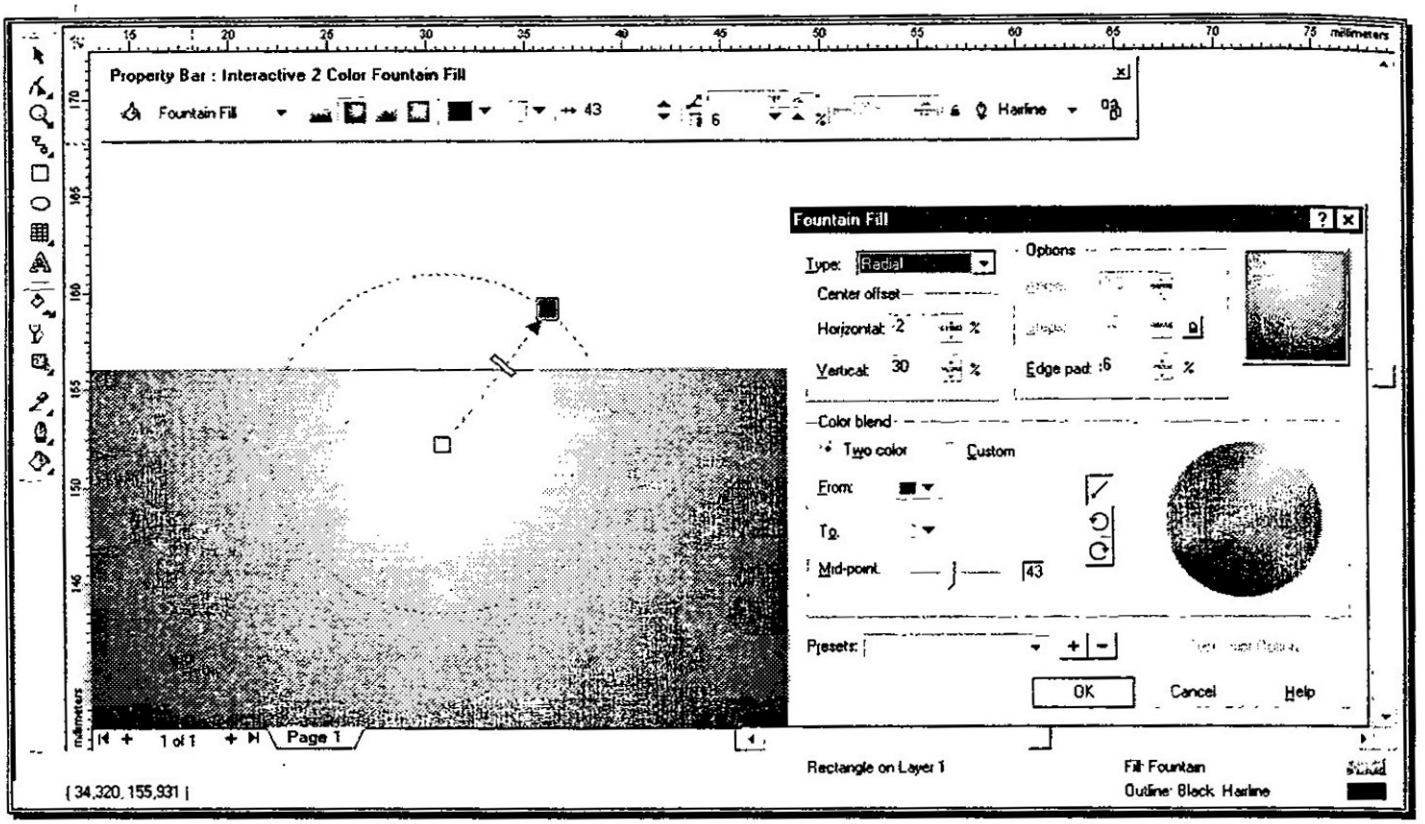
A színátmenetes kitöltés kezdő és végszín közötti átmeneti lépéseinek száma. Csak akkor állítható, ha a lakat ikon zárva van. Megfelel a párbeszédpanel **Steps** mezőjében beállítható értéknek.

A színátmenetes kitöltés lépéseinek rögzítése. Nyitott állapotban nem módosítható a Fountain Step mező.

A kiválasztott objektum körvonalának vastagsága.

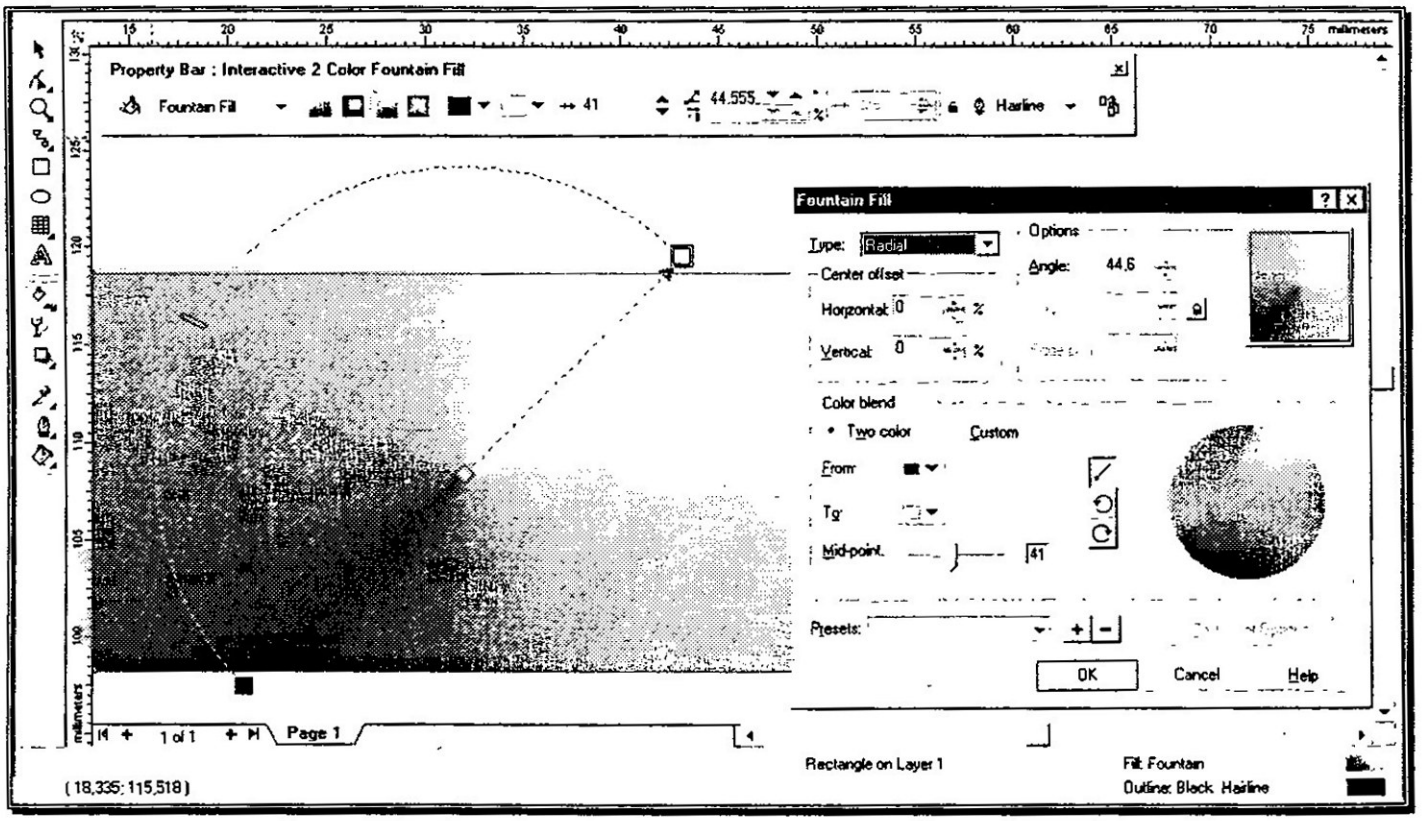
A kiválasztott objektumra másolja az ikonra kattintást követően megjelölt másik objektum kitöltési tulajdonságait.

A Linear kitöltés kiválasztását követően az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel mintaablakában, egérrel forgatva is megadhatjuk az elforgatást. A **Color blend** csoport **From** mezőjében a kezdő, **To** mezőjében a zárószínt adjuk meg. A csoport ikonjaival határozzuk meg a kiválasztott két végszín közötti átmenet irányát a színkör figyelembevételével. A **Presets** listából előre beállított minták közül választhatunk. Ezeket bővíthetjük a [+] ikonra kattintva.

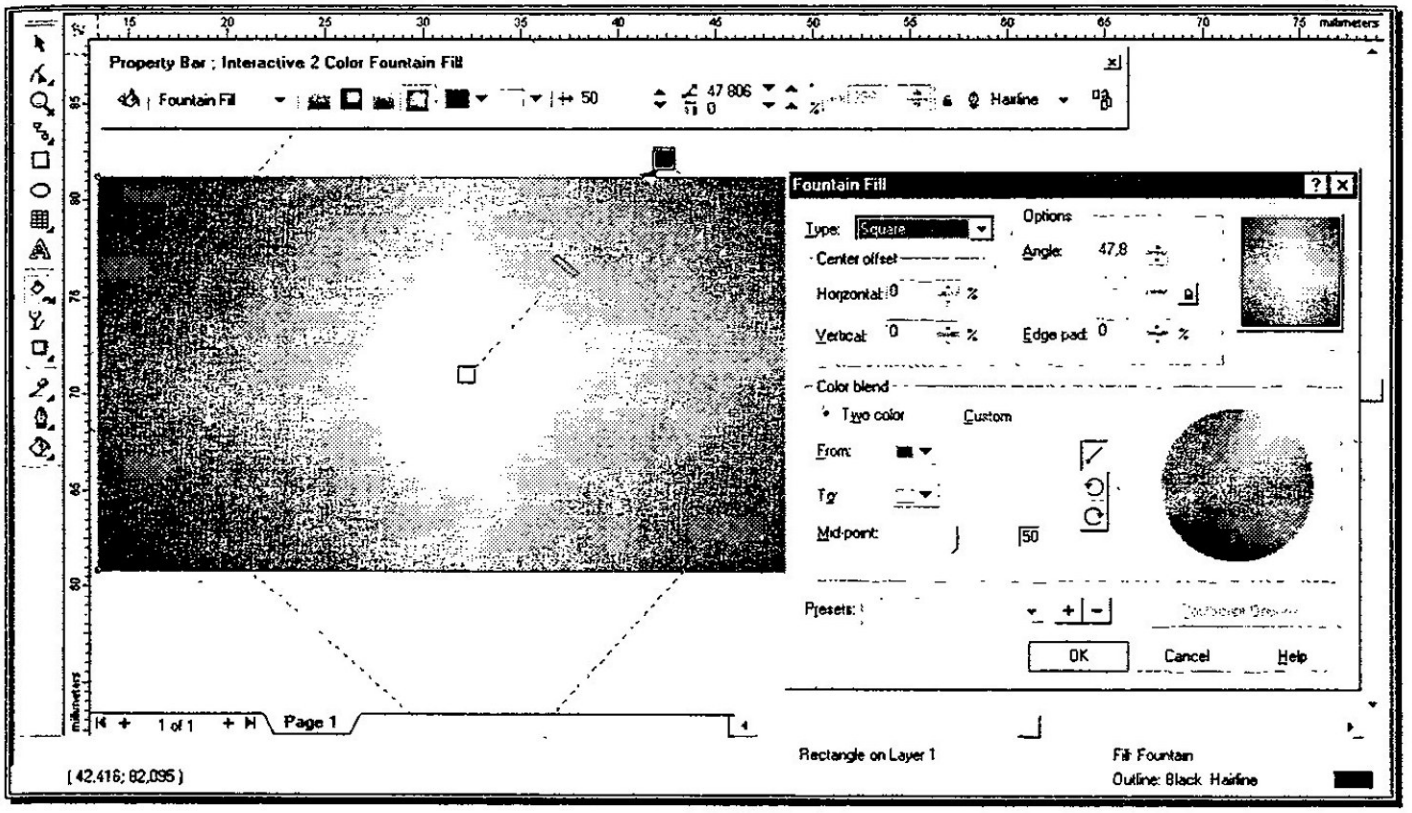


5-7. ábra

A Radial, Conical vagy Square kitöltés kiválasztását követően az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Center offset** csoportjában a középpont eltolását adhatjuk meg (lásd az 5-7., 5-8. és 5-9. ábrát).



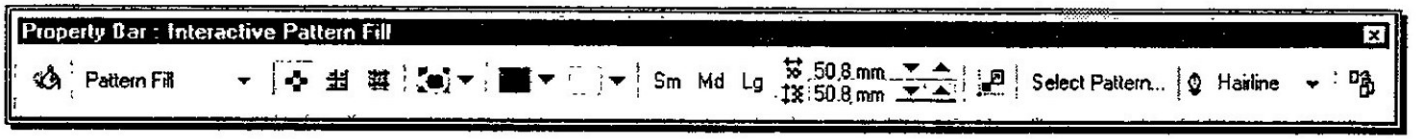
5-8. ábra



5-9. ábra

Pattern Fill

A Pattern Fill kitöltési típus alkalmazásakor előre elkészített két vagy többszínű mintával, csempeszerűen ismétlődő bitképpel töltjük ki a kijelölt objektumot.



5-10. ábra

A tulajdonságsáv eddig nem tárgyalt elemei és funkciói:

Kétszínű bitképes kitöltőminta (lásd az 5-11. ábrát).

Csempeszerű bitképes kitöltőminta (Full color).

Anyagmintázatú, szövet-, illetve kőzetszerű, valós színű (24 bites) bittérképes kitöltő mintázat.

A kétszínű mintázat. Kiválasztása és pontos beállítása az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel segítségével is történhet (lásd az 5-11. ábrát).

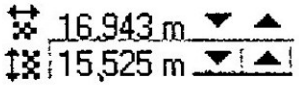
A mintázat előtérszíne.

A kétszínű kitöltő mintázat háttérszíne.

Kis méretű ismétlődő mintát állít be.

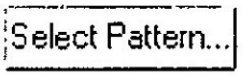
Közepes méretű ismétlődő mintát állít be.

Nagy méretű ismétlődő mintát állít be.



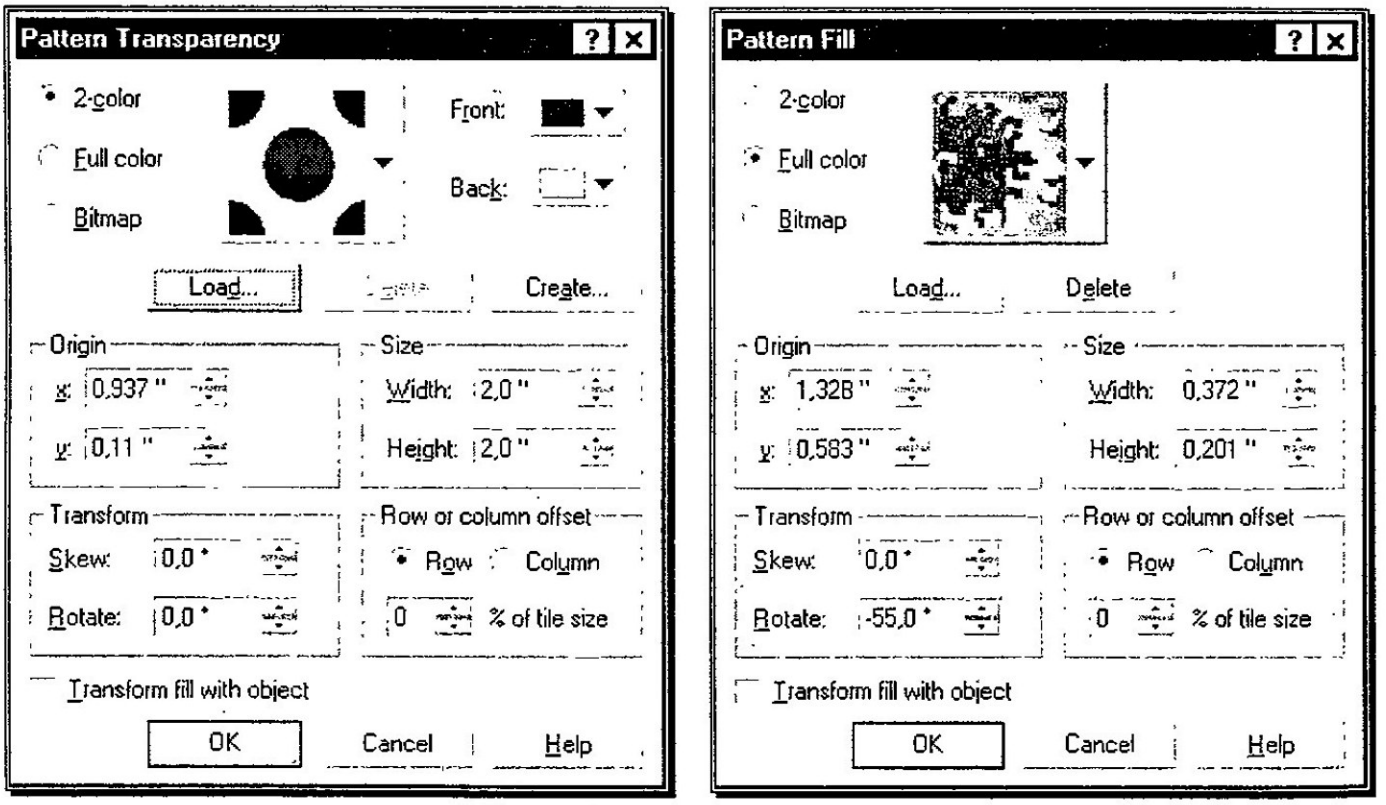
Az ismétlődő kitöltő minta szélességét és magasságát beállító mezők. Ezeket interaktív módon, egérrel, a rajzterületen vagy párbeszédpanelen, a **Size** csoportban is beállíthatjuk (lásd az 5-11. és 5-13. ábrát).

Bekapcsolva a befoglaló objektum minden transzformációját követi a kitöltő minta átalakítása is. Különben az objektum forgatását, döntését, nyújtását stb. a mintázat nem követi, megőrzi eredeti beállításait.



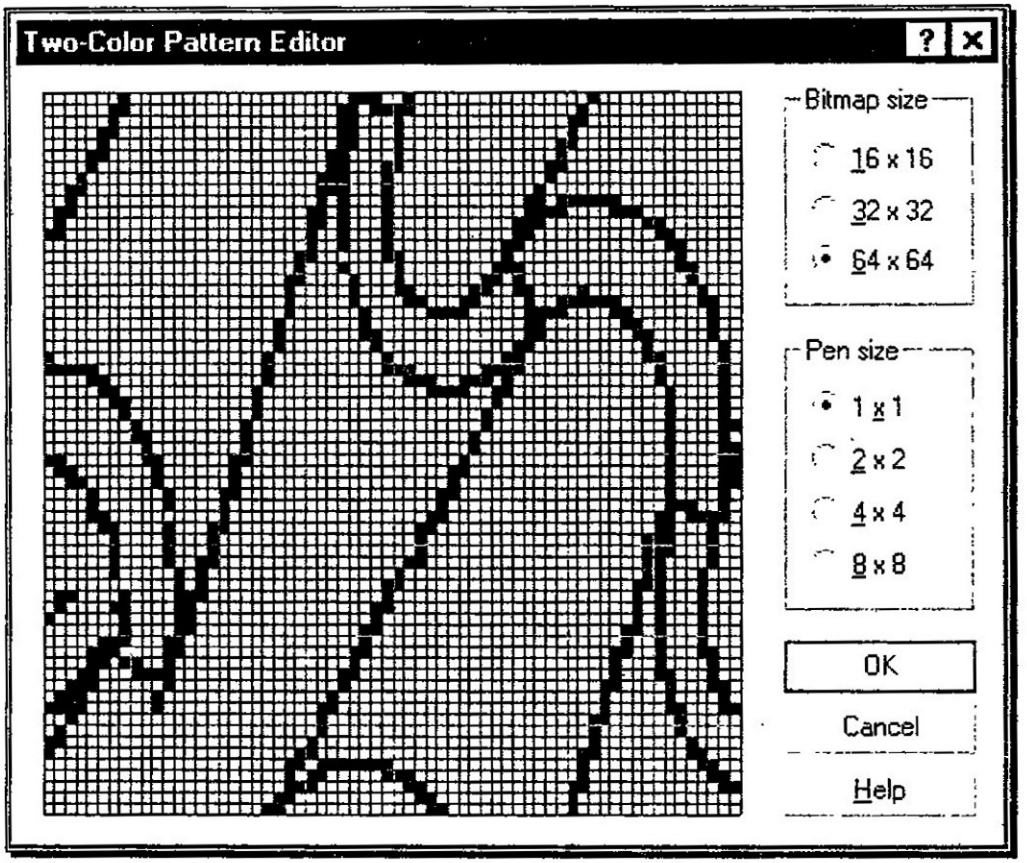
Vektormintázat kijelölése után egyéni bitképes kitöltési mintázat készítésére alkalmazható.

Az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel csak kis mértékben tér el a különféle kitöltési típusoktól függően.



5-11. ábra

A **Create** nyomógombbal hozhatunk létre saját bitkép mintázatokat, amelynek kialakításakor kiindulhatunk a tulajdonságsávon található Select Pattern... nyomógombbal felvett kitöltési mintából (lásd az 5-12. ábrát). A párbeszédpanel segítségével csak két színű bitképes mintát készíthetünk. A minta méretét a **Bitmap size** csoportban a párbeszédpanelben használt rajzeszköz méretét a **Pen size** csoportban határozzuk meg.

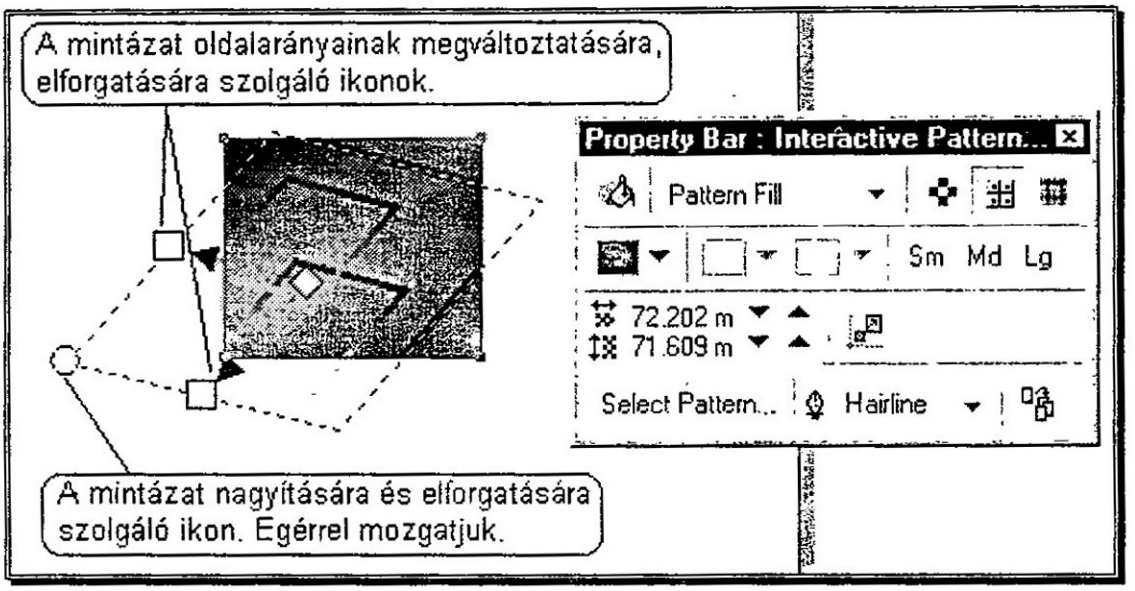


5-12. ábra

A csempeszerűen ismétlődő kitöltő mintázat egyetlen elemének beállításával határozzuk meg a teljes kitöltést. A beállításokat elvégezhetjük a párbeszédpanelen, a tulajdonságsávon, illetve az interaktív eszközökkel (lásd az 5-13. ábrát). A legtöbb beállítási lehetőséget itt is a párbeszédpanel biztosítja számunkra.

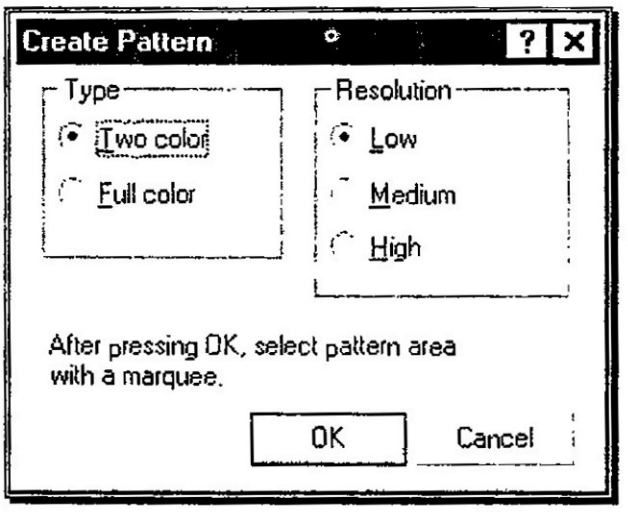
Az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Origin** csoportjának mezőiben adjuk meg a minta helyzetét az elemi cella bal felső sarkához („csempéhez") viszonyítva. A **Size** csoportban a minta méretét, a **Skew** mezőben a minta döntését, a **Rotate** mezőben a csempe elforgatását adjuk meg. A **Row or column offset** csoportban a mintázat ismétlődő részeinek eltolását adjuk meg.

Ha bejelöljük a **Transform fill with object** jelölőnégyzetet, akkor a befoglaló objektum minden transzformációját követi a kitöltő minta átalakítása is. Ez a paraméter megfelel a tulajdonságsáv Transform Fill With Object ikonjának. Az ikon lenyomásával a jelölőnégyzet kiválasztásának megfelelő hatást érünk el.



5-13. ábra

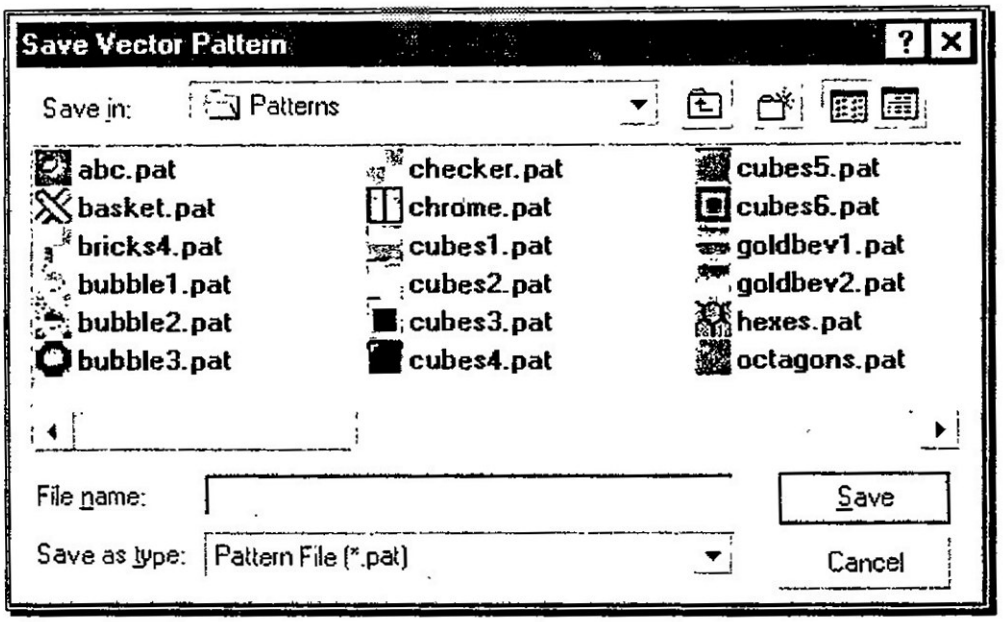
Egyéni kitöltő mintázatok készítéséhez vagy az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Create** nyomógombját, vagy a tulajdonságsáv Select Pattern... nyomógombjára kattintást választjuk. Ez utóbbi esetben előbb a **Create Pattern** párbeszédpanelen adjuk meg a mintázat minőségi jellemzőit (lásd az 5-14. ábrát), majd kijelöljük a rajzon azt a négyszögletes területet, amelynek tartalmából a kitöltő mintázatot képezzük.



5-14. ábra

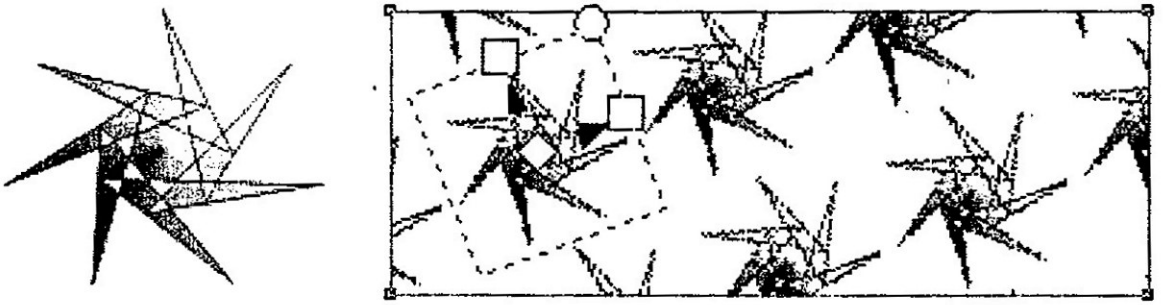
Ha a **Full color** típusú mintát választottuk, akkor a kijelölt kitöltési mintázatot *.pat* kiterjesztésű állományba menthetjük (lásd az 5-15. ábrát). Az elmentett kitöltési mintázatok az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Load** nyomógombjával tölthetők be.

A **Two color** típusú egyénileg létrehozott mintázatok azonnal megjelennek a tulajdonságsáv mintázatválasztó listájában.



5-15. ábra

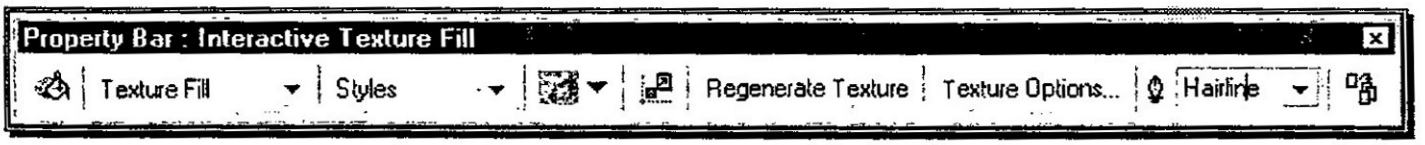
Tetszőlegesen összetett objektumból is készíthetünk kitöltési mintázatot (lásd az 5-16. ábrát).



5-16. ábra

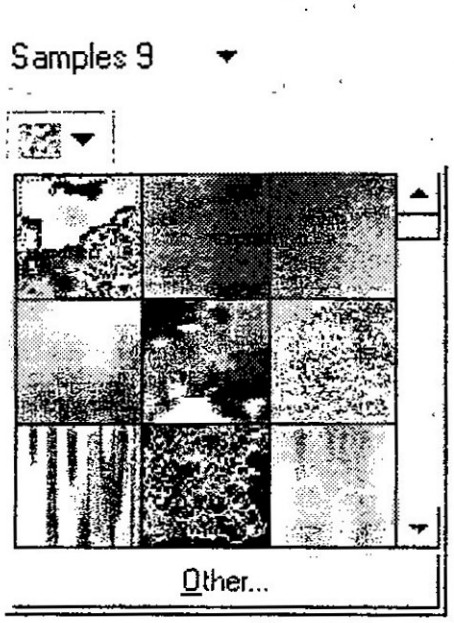
Texture Fill

A Texture Fill kitöltési típus alkalmazásakor előre elkészített többszínű, illetve véletlenszám generátorral, szabályok alapján előállított anyagmintával, csempeszerűen ismétlődő bitképpel töltjük ki a kijelölt objektumot. A kitöltő mintázat minden újragenerálásakor véletlenszerű módon változik.



5-17. ábra

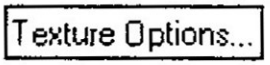
A tulajdonságsáv eddig nem tárgyalt elemei és funkciói:



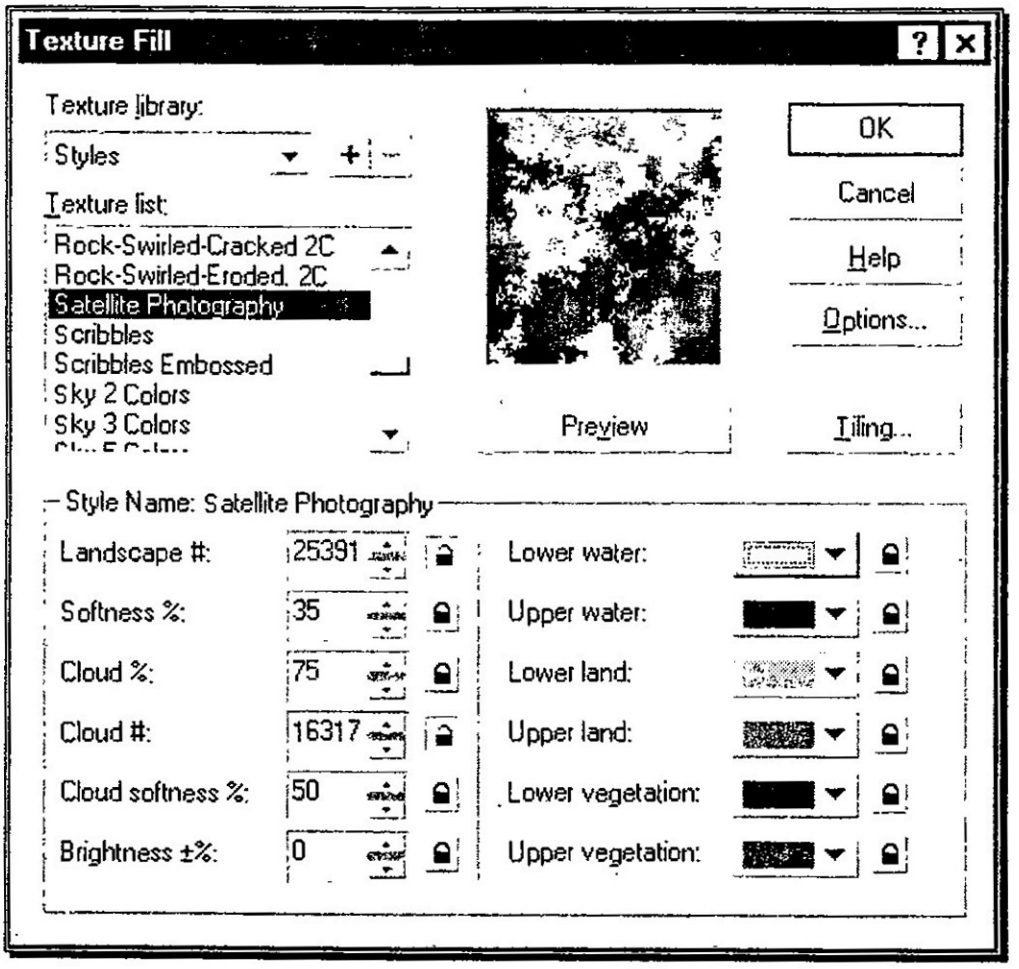
A kitöltési minták csoportjait tartalmazó gyűjtemény.

A csoportban található kitöltési minták listája. Az **Other** nyomógombbal az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanelt töltjük be, amelyen végtelen számú kitöltési lehetőség állítható be a mintagenerátor paramétereinek módosításával (lásd az 5-18. ábrát).

Véletlenszerűen újraépíti a kitöltési mintát.



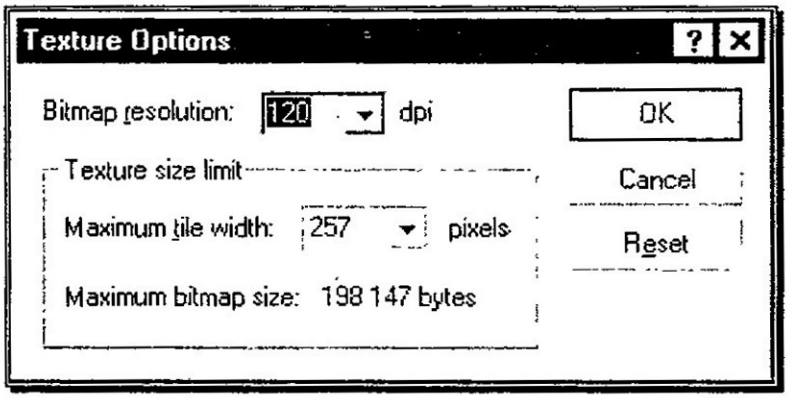
Megjeleníti a **Texture Options** párbeszédpanelt, amelyen a bitképes kitöltés felbontását adhatjuk meg.



5-18. ábra

Az előre elkészített mintákat a **Texture library** listából választhatjuk ki. Ezt a mintázatgyűjteményt is bővíthetjük saját összeállításainkkal az + ikonra kattintás után. A saját minták az − ikonnal törölhetők. A beállítások eredményét a **Preview** nyomógombra kattintva jeleníthetjük meg a mintaablakban. A zárolt mezőket a lakat megvédi a módosítástól. Ha a **Preview** nyomógombra kattintunk, miközben egyetlen paramétert sem módosítottunk, akkor az anyagmintázat úgy változik meg, hogy csak a nem zárolt paraméterek módosulnak (véletlenszerűen, ez megfelel a tulajdonságsáv Regenerate Texture nyomógombjának). A zárolt paraméterek változatlanok maradnak. A módosítható paraméterek száma és neve a kiválasztott mintától függ.

Az **Options** nyomógombbal a bitképes kitöltés felbontását (**Bitmap resolution**) és a csempe, azaz a bitkép fájl méretét (**Maximum tile width**) szabályozó párbeszédpanelt jelenítjük meg, ez megfelel a tulajdonságsáv Texture Options... nyomógombjának (lásd az 5-19. ábrát).



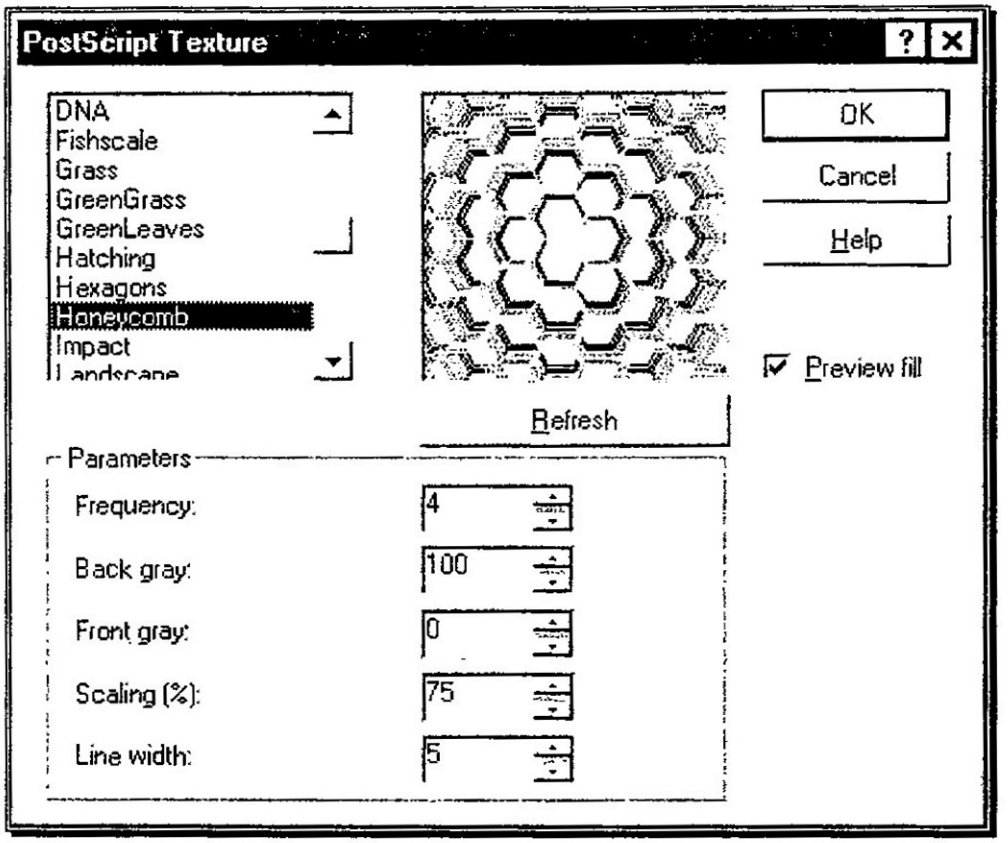
5-19. ábra

Postscript Fill

A Postscript Fill típusú kitöltési minta a kijelölt rajzelemeket PostScript mintázattal tölti ki (lásd az 5-20. ábrát). A funkció eredetileg – nem interaktív formában – a program 6.0-s változatában jelent meg. Az Edit Fill ikonnal megjelenített panelen leellenőrizhetjük a kitöltőminta beállításának hatását is (lásd az 5-21. ábrát). Korábban erre nem volt mód, csak a minta kinyomtatása biztosította az ellenőrzés lehetőségét.

5-20. ábra

A párbeszédpanel **Preview fill** jelölőnégyzetét bejelölve jelenik meg a minta a mintamezőben. Ha a beállításokon változtattunk, akkor a **Refresh** nyomógomb újítja fel a mintamező tartalmát.



5-21. ábra

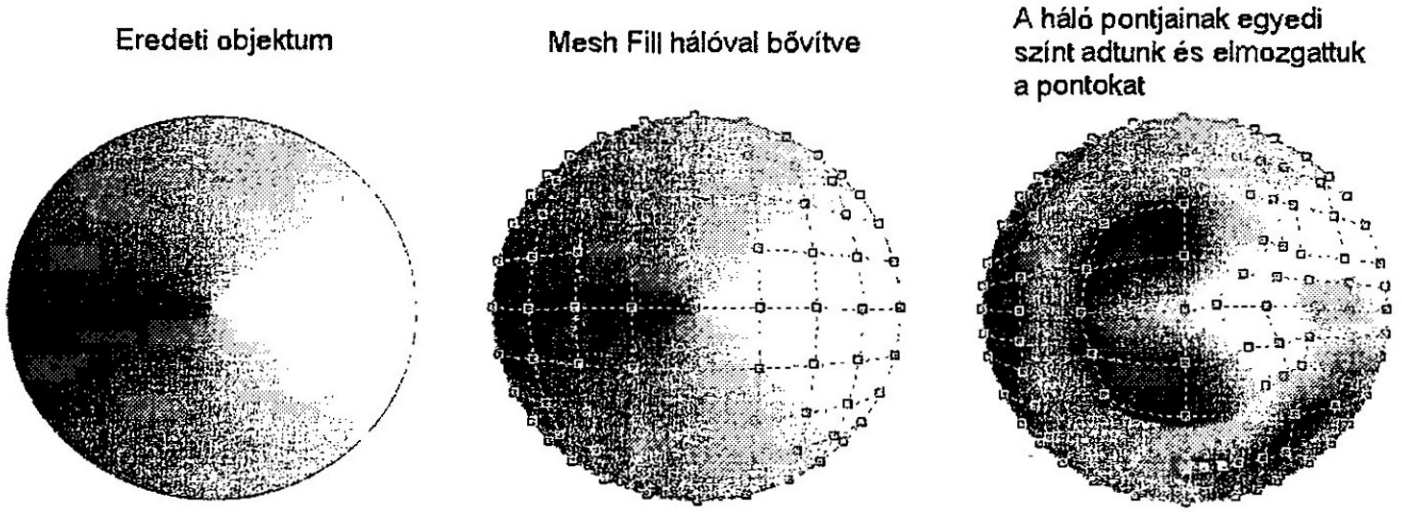
A beállítható paraméterek: **Frequency** (sűrűség), **Back gray** (háttér szürkesége), **Front gray** (előtér szürkesége), **Scaling** (mélység), **Line width** (vonalvastagság). A paraméterek egyébként PostScript mintánként teljesen eltérőek lehetnek.

Interaktív valósághű kitöltés

A CorelDRAW 9.0 újdonsága az Interactive Mesh Fill eszköz, amelylyel a kitöltés belsejét is hozzáigazíthatjuk a szélekhez, így domború hatást kelthetünk. Az eszközzel a kijelölt objektumra hálót illesztünk, amelynek csomópontjai és a hálóvonalak helyzete a Shape formázóeszköz kezeléséhez hasonló módon szerkeszthetők. Az egyes pontoknak egyedi színt adhatunk.

5-22. ábra

A program a szomszédos pontok színei között automatikusan átmenetet képez (lásd az 5-23. ábrát).



5-23. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Megadja a háló kiinduló oszlopainak és sorainak számát.

A hálón belül egy tetszőleges pontra kattintva megjelölt helyen új csomópontot, azon keresztül új görbét vesz fel.

Törli a kijelölt csomópontot, illetve a rajta keresztülhaladó görbét.

A kijelölt görbét a két szomszédos csomópont között egyenessé alakítja.

Az egyenest görbévé alakítja a két szomszédos csomópont között.

Csúccsá alakítja a csomópontot.

Simítja a csomópontot.

A csomópontra szimmetrikusan alakítja az onnan kiinduló vonalakat.

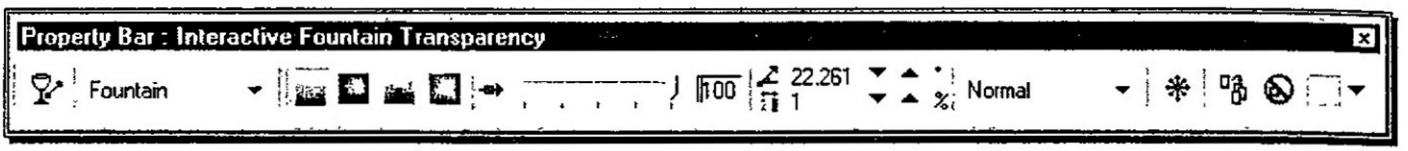
A görbe simítását beállító mező, illetve csúszka (amely a mező jobb oldalára kattintva jelenik meg). A beállítható tartomány 0 (nincs simítás) – 100 (teljes simítás, ekkor a görbe egyenessé alakul) közötti.

Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum kitöltését.

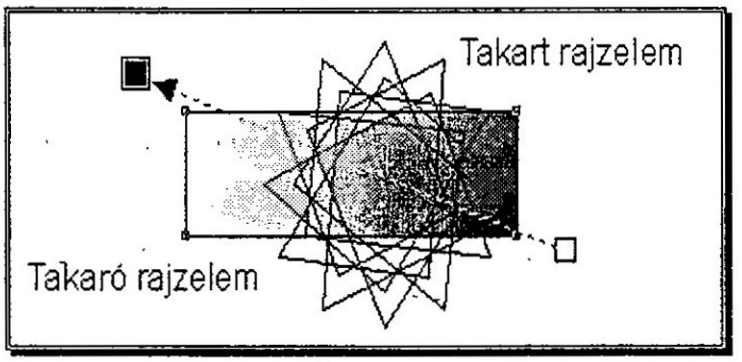
Törli a kitöltést a kijelölt objektumról.

Interaktív áttetsző eszköz

Az **Interaktív áttetsző** eszközzel a hátrább elhelyezkedő (például korábban rajzolt, illetve hátrább mozgatott) rajzelemeket takaró (később rajzolt) rajzelem átlátszóságát szabályozhatjuk. Az átlátszóságot (0 – színtömör, azaz nem átlátszó, 100 – teljesen átlátszó) a tulajdonságsávon állítjuk be, majd egeres húzással vagy a tulajdonságsávon pontosan beállítva adjuk meg az előzetesen kijelölt rajzelemen érvényesülő színáteresztést.



5-24. ábra



5-25. ábra

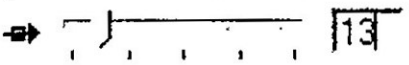
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Megjeleníti az **Uniform, Fountain, Pattern** vagy **Texture Transparency** párbeszédpanelt (a következő lista kiválasztott elemétől függően), amelyen az áttetsző rajzelem tulajdonságait rögzíthetjük (lásd az 5-26. ábrát).

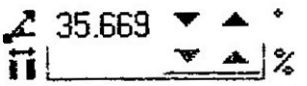
Fountain

Az interaktív kitöltő eszköznél bemutatott kitöltési típusok kiválasztására szolgál. Az előtérbe helyezett objektum itt is a kiválasztás szerint kitöltött, de átlátszó tulajdonságú lesz. A lista kiválasztott eleme nemcsak

az Edit Transparency ikonnal megjeleníthető párbeszédpanelt, hanem a tulajdonságsáv elemeit is befolyásolja. A különféle kitöltéseknek megfelelő tulajdonságsávokat és párbeszédpaneleket korábban, az *„Interaktív kitöltő eszköz"* című részben ismertettük.



Az átlátszóság értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.



Az átlátszó objektum kitöltésének elforgatását, az elemi cella méretét állítja be.

Az átlátszó objektum és a takart objektumok képpontjai közötti logikai műveleteket állítja be. Megadhatjuk például, hogy csak a takart objektumnál világosabb képpontok jelenjenek meg stb.

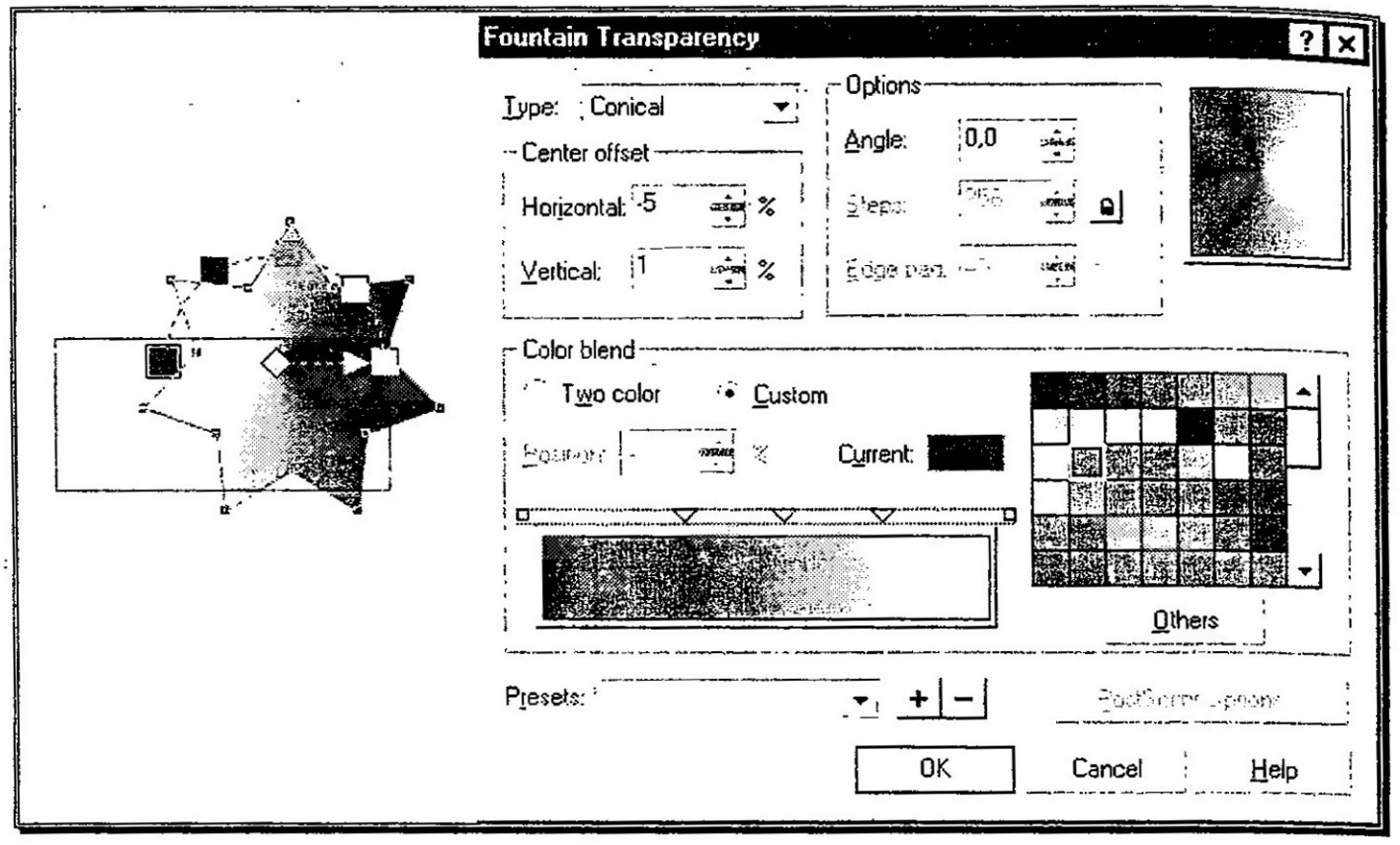
Benyomott állapotában rögzíti az átlátszó objektum kitöltési jellemzőit, így az még az objektum elmozgatása után is megtartja a Normal listán beállított művelettel létrehozott mintázatot (esetleg a mozgatás következtében már nincs is takart objektum).

Ha az ikont felengedjük, akkor a program a mozgatáskor a logikai műveleteket mindig az aktuális takaró és takart objektumok között hajtja végre.

Átmásolja a kijelölt objektumra a megjelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Törli a kijelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Az interaktív kitöltő eszközöknél csaknem az összes párbeszédpanelt bemutattuk, amely a rajzelemek kitöltésével, így az előtérbe helyezett átlátszó objektumok kitöltésével foglalkoznak. Kivétel ez alól a színátmenetes (**Fountain Transparency**) kitöltés egyénileg beállítható színátmenetét szabályozó párbeszédpanel (lásd az 5-26. ábrát). Az egyéni színátmenet-beállításhoz jelöljük be a párbeszédpanel **Custom** választókapcsolóját a **Blend** csoportban. Ezt követően a színsáv fölé kattintva megadhatjuk azokat a csomópontokat amelyek között a program a színátmenet számítást és ábrázolást elvégzi (hasonlóan az interaktív valósághű kitöltés csomópontjaihoz). Az ezeket jelölő háromszögeket egérrel mozgathatjuk a színsáv felett vagy visszatérve a rajzhoz, az interaktív eszközön megjelenő csomópontok segítségével (lásd az 5-26. ábra bal oldalát). A **Presets** listából itt is előregyártott minták közül választhatunk.



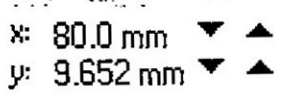
5-26. ábra

Interaktív vetett árnyék

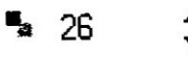
Az interaktív vetett árnyék a CorelDRAW előző változatában jelent meg, de itt jelentősen átdolgozták, már perspektívát, térbeli megjelenést is adhatunk az árnyéknak.

5-27. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

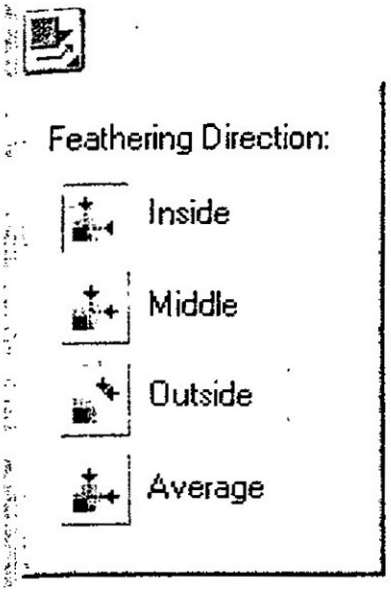


Perspektív árnyék esetén az árnyék távolsága vízszintesen és függőlegesen a tárgytól. Beállítható az interaktív eszköz végpontjainak mozgatásával is.

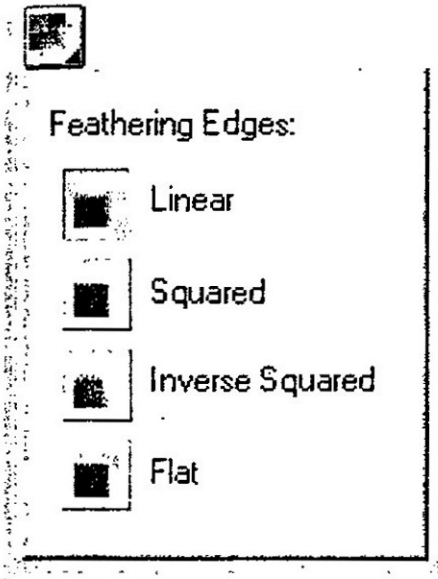


A vetett árnyék átlátszatlanságát adja meg 0 (nem látszó) és 100 (határozott szín) értékek között.

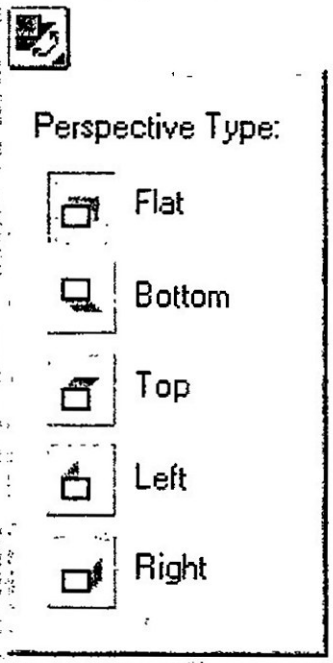
Az árnyék elmosódottságát adja meg 0 (kontúros) és 100 (teljesen elmosódott) értékek között.



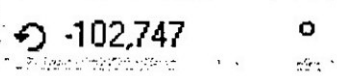
A vetett árnyék rajzolásának iránya. Az Inside beállítás őrzi meg legjobban a tárgy alakját. Ezek a lehetőségek a különféle fényforrások (párhuzamos vagy koncentrikus sugarak, szórt fény) hatását utánozzák.



Ha a fenti listában nem az átlagos (**Average**) beállítást választottuk, akkor itt megadhatjuk az árnyék széléhez közeli részek, sarkok rajzolatának minőségét.



A perspektív árnyék elhelyezkedésének típusa. Itt adjuk meg azt a síkot, illetve irányt, amelyre az árnyék kerül.

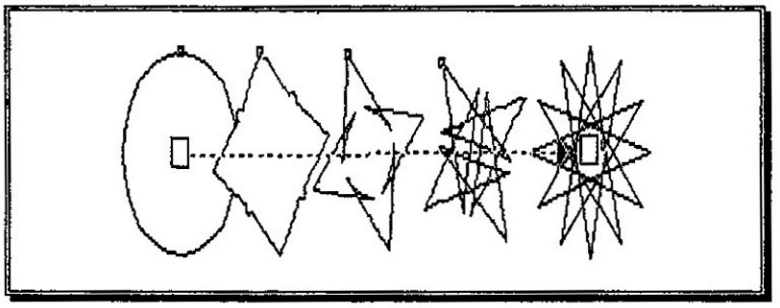


Ha a fenti listában nem az sík (**Flat**) beállítást válasz-

	tottuk, akkor itt beállíthatjuk az árnyék és a tárgy közötti szöget.
13	Az árnyék elhalványulása.
50	Az árnyék nyújtása.
	Az árnyék színe.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum vetett árnyékának tulajdonságait.
	Törli az árnyékot.

Interaktív áttűnés eszköz

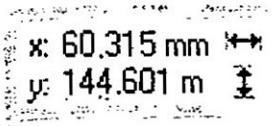
Az Interactive Blend Tool, vagyis interaktív áttűnés eszközzel egyik objektumot a másikba alakíthatunk (lásd az 5-28. ábrát). A megjelenített tulajdonságsávon állítjuk be a két rajzelem közötti átmenet tulajdonságait (átmeneti elemek számát, elforgatását, irányát). Az áttűnés némely egyéb jellemzőit beállíthatjuk az interaktív eszközt alkalmazva, egérrel is. Az áttűnésben résztvevő két vagy több, de ugyanazon a rétegen lévő rajzelemet egeres húzással jelöljük ki. Először az átmenet kezdetét, utána a végét adjuk meg. Az áttűnésbe nem vonható rajzelemeket – amelyeket nem jelölhetünk ki kezdő vagy végpontnak – „megállni tilos" egérkurzor jelzi.



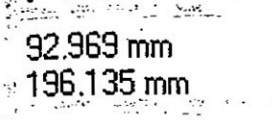
5-28. ábra

5-29. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

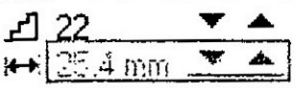


Az átmeneti objektumsorozat elhelyezkedése a lapon.

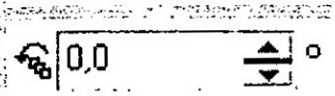


Az átmeneti objektumsorozat mérete.

Vált az átmeneti lépések számának, illetve a közbülső lépések távolságának megadása között.



Az átmenet lépéseinek száma vagy az egyes közbülső lépések távolsága.



Az összes szög, amely az átmeneti lépések elforgatási szögeinek összegzéséből adódik.

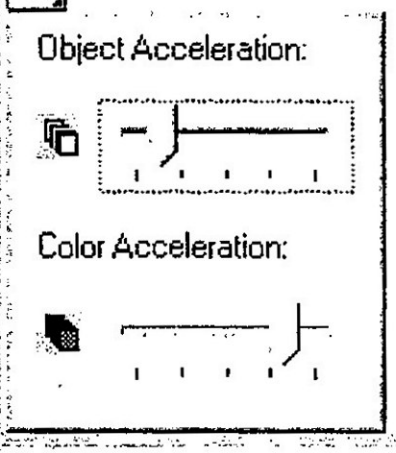
Az elforgatott átmeneti objektumokat alkalmazó áttűnéseknél a kiinduló szöget megcseréli a két objektum között.

A kezdő és végobjektum színei között a legrövidebb átmenet.

A kezdő és végobjektum színei között a spektrumban az óramutató járásának megfelelő irányú áttűnés.

Az óramutató járásával ellentétes irányú áttűnés.

Az ikonnal megjeleníthető csúszkákkal sűríthetjük az átmeneti objektumokat vagy színeket az átmeneti útvonal elején vagy végén.

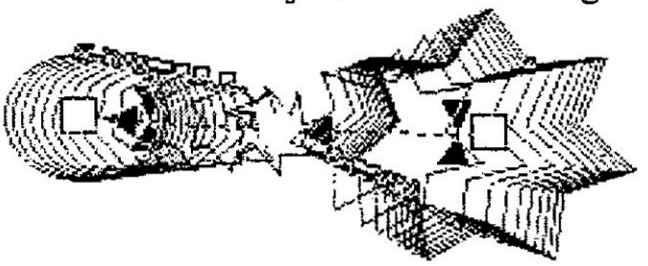


Lenyomva az interaktív áttűnési eszközön módosíthatjuk az átmeneti alakzatok méretváltozását.

Lenyomva az interaktív áttűnési eszközön egyszerre módosíthatjuk a színek és az alakzatok eltolását, szaporítását az egyik végpont felé. Felengedve ez külön történhet. Ekkor az átmeneti objektumok kezdő és végpontját összekötő vonal alatti háromszög mozgatá-

sával a színek, a vonal feletti háromszög mozgatásával az alakzatok sűrítését végezhetjük.

Különféle áttünési beállítások. Például szétvághatjuk az áttünési objektumsorozatot két részre (**Split**). A szétvágott részekre eltérő jellemzőket is megadhatunk.



5-30. ábra

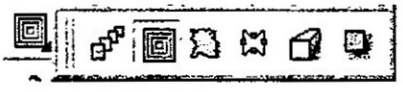
Megmutatja az áttűnési objektum kezdő és záró elemeit, illetve lehetőség van helyettük új, hasonló elemek felvételére.

Az áttűnési objektum elemeit az ikonra kattintás után megjelölt, görbe vagy vonal objektum mentén helyezi el. A kinyíló **New Path** parancsával új útvonalgörbét adhatunk meg.

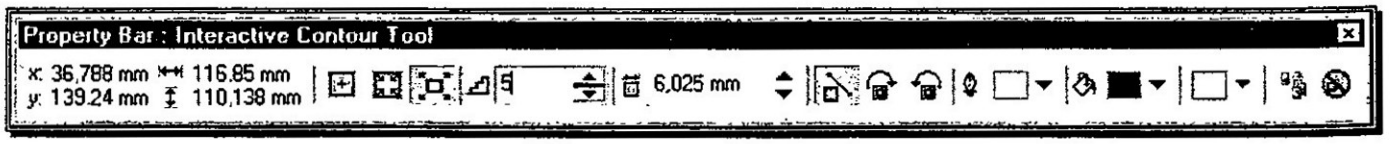
Átmásolja a kijelölt áttűnési objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum vetett árnyékának tulajdonságait.

Törli az átmeneti lépéseket.

Interaktív körvonal eszköz



Az körvonal eszköz is egy, már a régebbi CorelDRAW változatokban is ismert hatás átdolgozása. Segítségével az objektumok körvonalát az eredetivel párhuzamosan többféleképpen vastagíthatjuk meg. A körvonalat vastagíthatjuk az objektumtól kifelé és az eredeti kuntúrtól befelé is. Választásunktól függően változik a többi beállítható jellemző is. Csoportosított rajzelemhez, bitképhez és bekezdésszöveghez nem rendelhető kontúr.



5-31. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

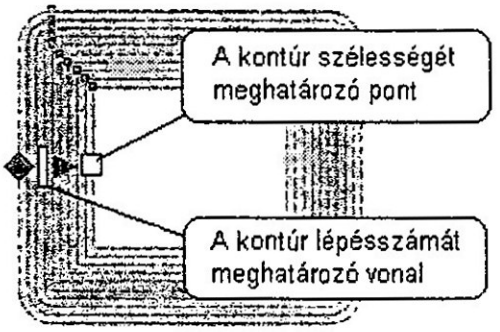
x: 163.181 m
y: 262.762 m

Az objektum helyzete. A középpont koordinátáit a lap bal alsó sarkától adjuk meg.

34.788 mm
52.183 mm

Az objektum vízszintes és függőleges mérete.

A kontúrt az objektum eredeti körvonalától az objektum közepéig rajzolja meg, vastagságát az objektum szélessége határozza meg (lásd az 5-32. ábrát). A vastagságot az interaktív eszköz végpontjának egeres elhúzásával vagy a tulajdonságsáv elemeivel szabályozhatjuk. A lépésszámot szintén módosíthatjuk az interaktív eszköz vonalának mozgatásával (ez csak megfelelő objektumméret esetén jelenik meg).

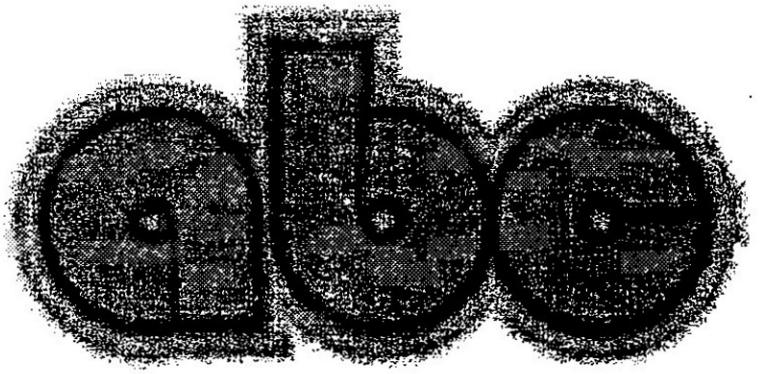


5-32. ábra

A kontúrt az objektum eredeti körvonalától befelé rajzolja meg, vastagságát korlátozza az objektum szélessége (lásd az 5-33. ábrát).

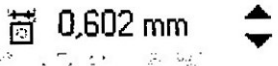
5-33. ábra

A kontúrt az objektum eredeti körvonalától kifelé rajzolja meg, elvileg korlátlan vastagságban (lásd az 5-34. ábrát).



5-34. ábra

A kontúrvonal átmeneti lépéseinek száma.

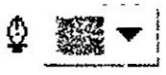


Egyetlen lépésnek megfelelő kontúr vastagsága.

A kezdő és záró körvonalobjektum színei között a legrövidebb átmenet.

A kezdő és záró körvonalobjektum színei között a spektrumban az óramutató járásának megfelelő irányú színeket állít be.

A kezdő és záró körvonalobjektum színei között az óramutató járásával ellentétes irányú színeket állít be.



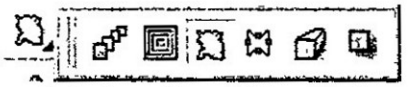
A záró kontúrobjektum színe. A kezdő szín az objektum eredeti körvonalszíne, amit a palettán állítunk be.

A záró kontúrobjektum kitöltésszíne. A kezdő szín az objektum eredeti kitöltése, amit a palettán állítunk be.

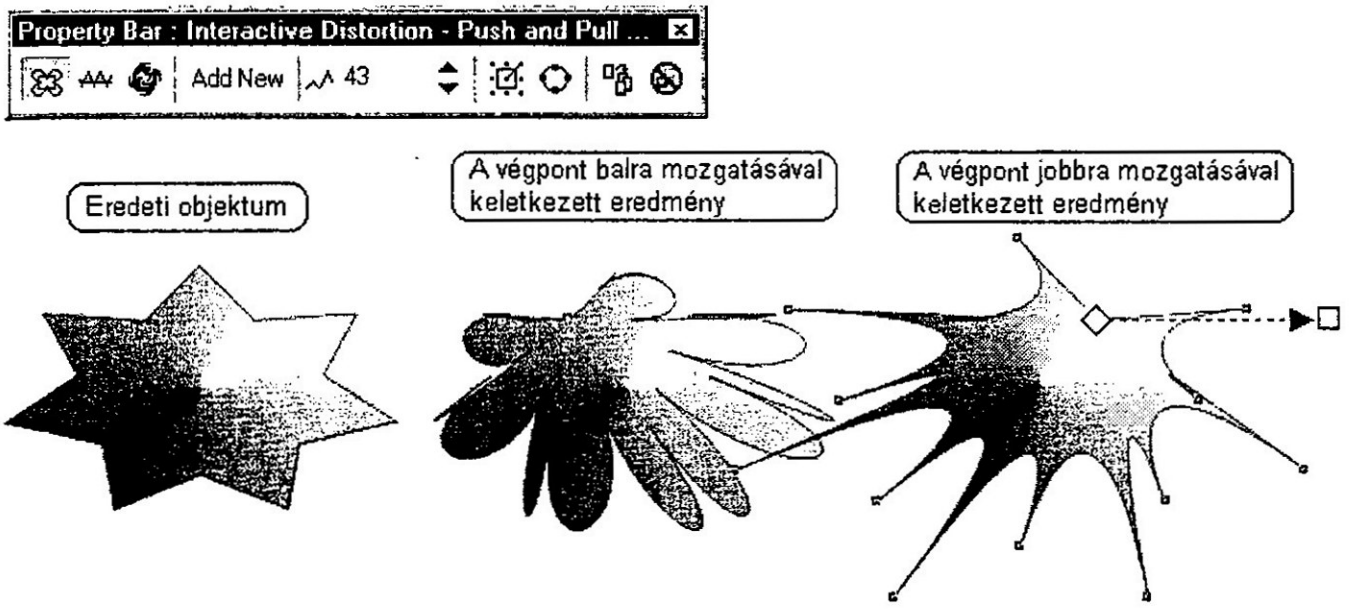
Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum kontúrjellemzőit.

Törli a kijelölt objektum körvonal hatását.

Interaktív torzítás eszköz



Az Interactive Distortion eszközzel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszaggathatók (lásd az 5-35. ábrát). A különféle hatások összegezhetők. Próbáljuk ki az objektum különböző csomópontjaiból kiindulva ugyanazt a hatást alkalmazni.

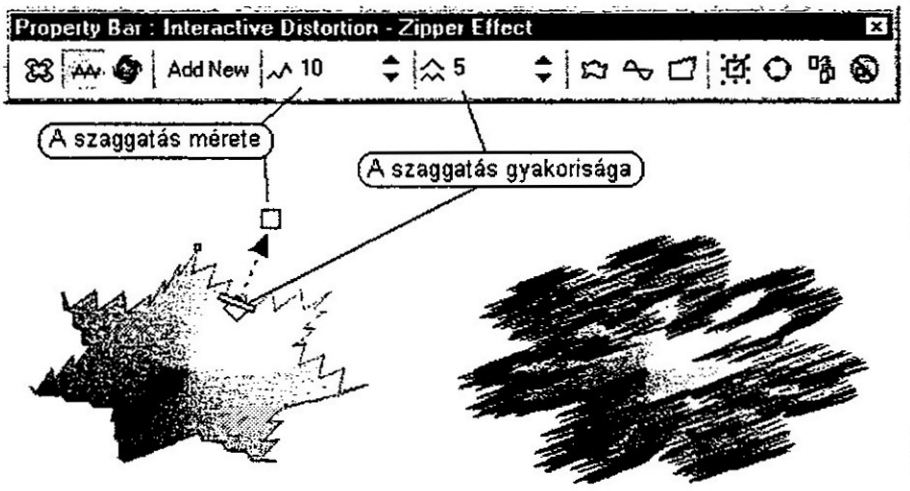


5-35. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Nyomó-húzó torzítás (lásd az 5-35. ábrát).

Cipzár torzítás. A fűrészfogszerű szaggatás méretét és ismétlődését az interaktív eszközön, illetve a tulajdonságsávon is beállíthatjuk.



5-36. ábra

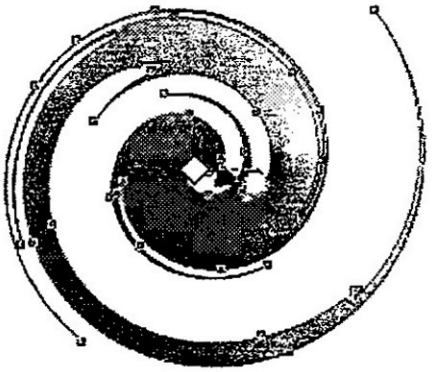
Ennél az eszköznél választhatjuk még a következő beállítási lehetőségeket:

véletlenszerű torzítást alkalmaz.

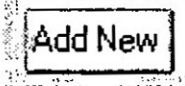
elsimítja a torzítást.

felnagyítással hangsúlyozza a torzítást.

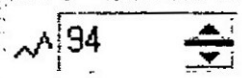
Az objektumot a körvonal csomópontjainál elhúzva-forgatva „sodró" hatást kelthetünk. A forgatások számát megadhatjuk numerikusan és szögértékkel a tulajdonságsávon, illetve az interaktív eszköz mozgatásával is. Az 5-35. ábrán bemutatott eredeti objektum kétszer körülforgatva:



5-37. ábra

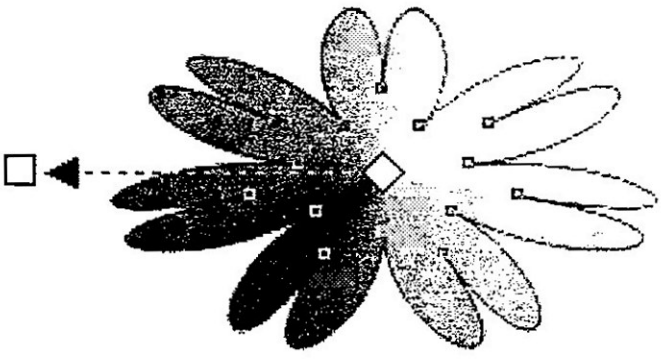


Új torzítással bővíti a hatást.



Nyomó-húzó torzítás esetén az eltérítés foka. Negatív értékek a nyomást jelzik, legömbölyítik az objektumot, a pozitív értékkel, illetve a húzással a csúcsok élesítését érjük el (lásd az 5-35. ábra jobb oldalát).

Középpontos torzítás. Ekkor az objektum torzítása szimmetrikusan érinti az összes csomópontot.



5-38. ábra

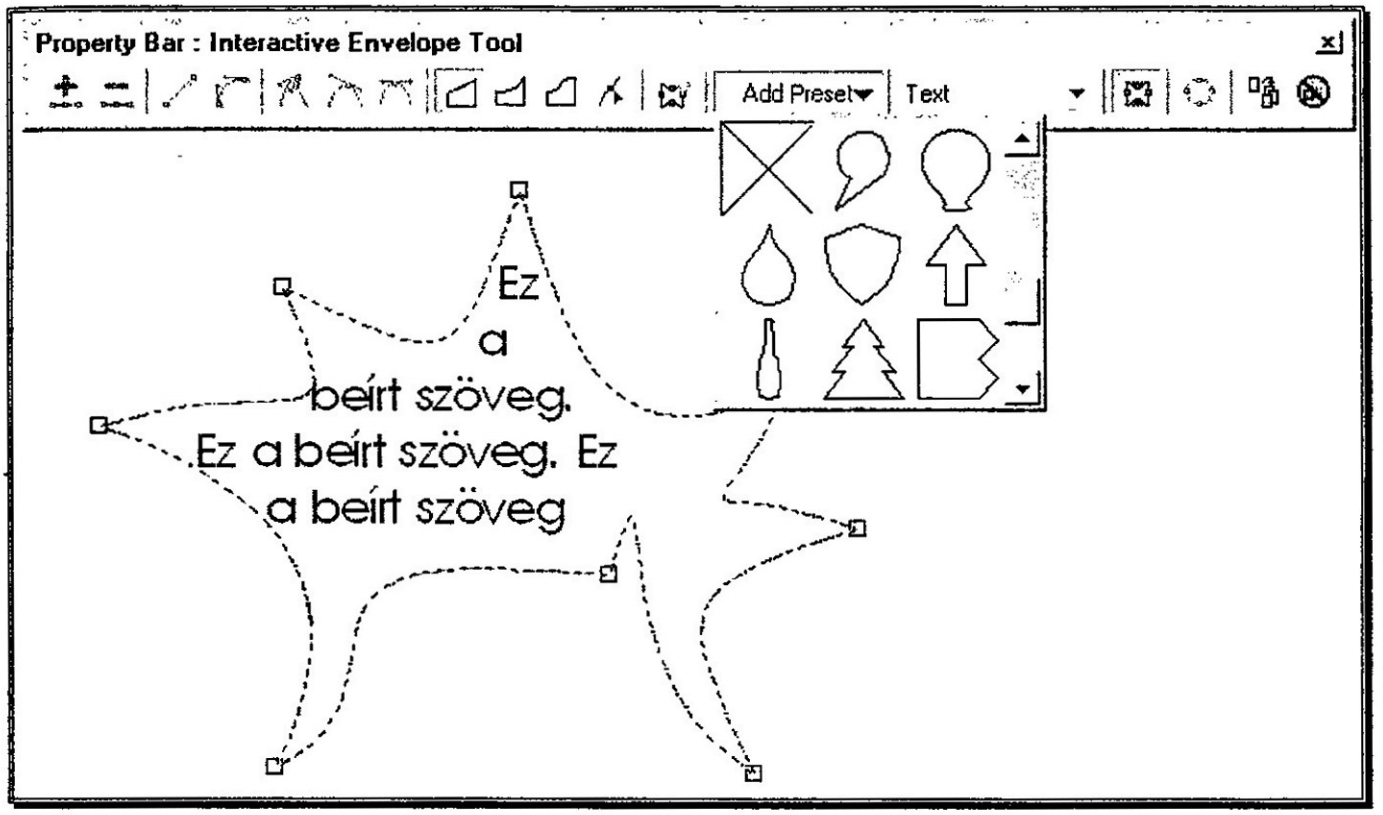
Görbévé konvertálja az objektumot. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum torzítási jellemzőit.

	Törli a kijelölt objektum torzítását.

Interaktív befoglaló eszköz

Az interaktív befoglaló eszközzel burkológörbéket készíthetünk. A burkológörbe olyan hatás, amely a rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló görbe formájának módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. Választhatunk az előre gyártott befoglalók közül, de készíthetünk egyedieket is (akár az előre gyártott módosításával – lásd az 5-39. ábrát). A módosítást a csomópontok mozgatásával végezzük.



5-39. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	A befoglaló görbén egy tetszőleges pontra kattintva megjelölt helyen új csomópontot vesz fel. Ha egy csomópontot kijelöltünk, akkor a csomópontot megelőző szakasz felezőjéhez közel veszi fel az új csomópontot.
	Törli a kijelölt csomópontot.
	A kijelölt görbét a két szomszédos csomópont között egyenessé alakítja.

Az egyenest görbévé alakítja a két szomszédos csomópont között.

Csúccsá alakítja a csomópontot.

Simítja a csomópontot.

A csomópontra szimmetrikusan alakítja az onnan kiinduló vonalakat.

A befoglaló görbét egyenes vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.

A befoglaló görbét egygörbületű vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.

A befoglaló görbét kétgörbületű vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.

A befoglaló görbe kijelölt pontjait tetszőleges irányban mozgathatjuk akkor is, ha a Putty listán korlátozást állítottunk be.

Új burkológörbét ad a kijelölt objektumhoz.

Add Preset
Előre beállított formájú burkológörbét ad a kijelölt objektumhoz.

Putty
Függőleges vagy vízszintes irányban korlátozza a burkológörbe csomópontjainak mozgatását.

Vált a vonalak megtartása, illetve a burkolónak megfelelő görbévé konvertálása között.

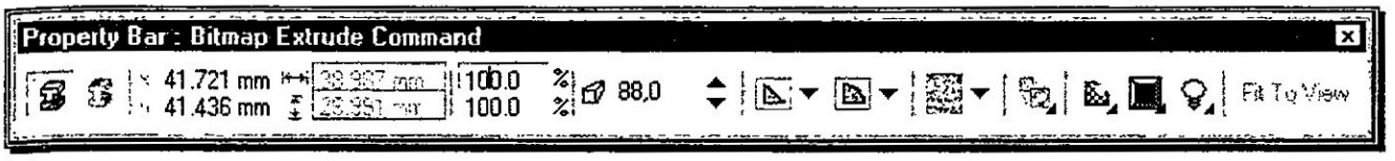
Görbévé konvertálja az objektumot, vagyis érvényesíti a hatást és ezzel új alakzatot hoz létre.

Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum befoglaló-jellemzőit.

Törli a kijelölt objektum befoglaló hatását.

Interaktív kihúzás eszköz

Az Interactive Extrude eszközzel térbeli megjelenítést kölcsönözhetünk az objektumoknak.



5-40. ábra

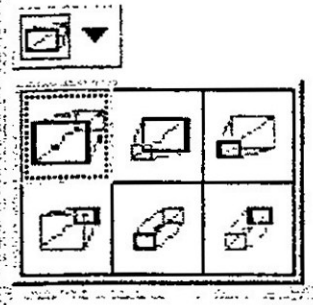
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Bitkép eredményt adó kihúzást állít be.

Vektorgrafikus eredményt adó kihúzást állít be.

x: 147.13 mm
y: 236.732 m

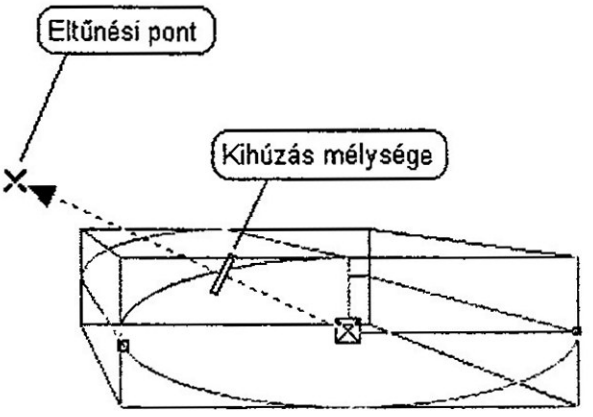
A kihúzott objektum középpontjának eredeti koordinátái. A középpont koordinátáit a lap bal alsó sarkától adjuk meg.



A kihúzás típusa. A kinyíló ikonmenüből kiválaszthatjuk a perspektíva alapértelmezett irányait.

20

A kihúzás mélysége. Beállítható az interaktív eszközzel is (lásd az 5-41. ábrát).



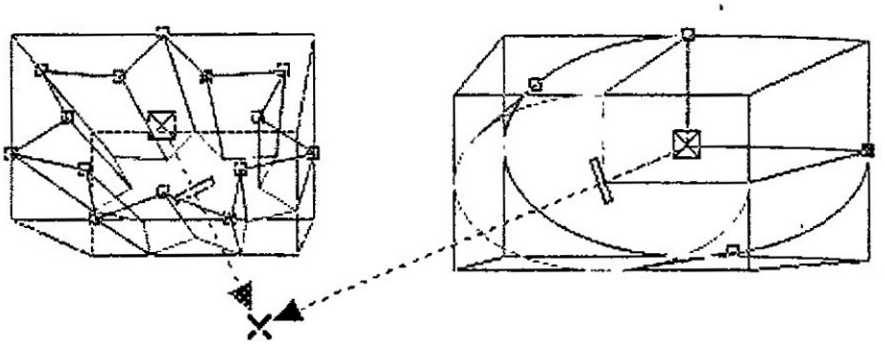
5-41. ábra

4,385 mm
9,063 mm

Az eltűnési pont koordinátái.

VP Locked To Object

Az eltűnési pont rögzítésére szolgál. A **Shared Vanishing Point** listaelem kiválasztása után megjelölt objektum eltűnési pontjához igazíthatjuk az aktuális objektum eltűnési pontját (lásd az 5-42. ábrát).



5-42. ábra

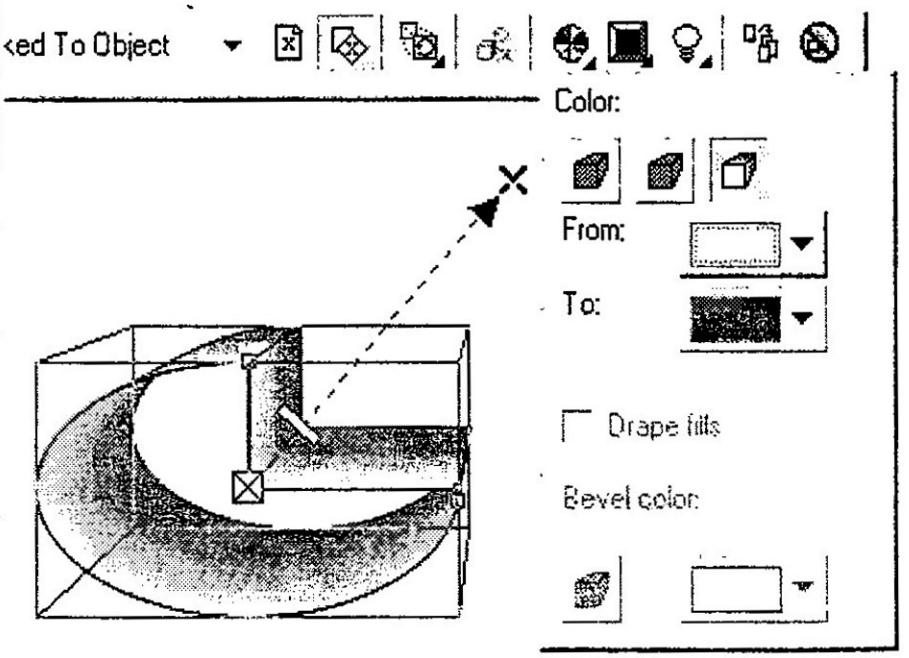
Az eltűnési pontot a lap bal alsó sarkához viszonyítja (módosítja a koordináta rendszer kezdőpontját).

Az eltűnési pontot az objektumhoz viszonyítja.

Elforgatja a kihúzást.

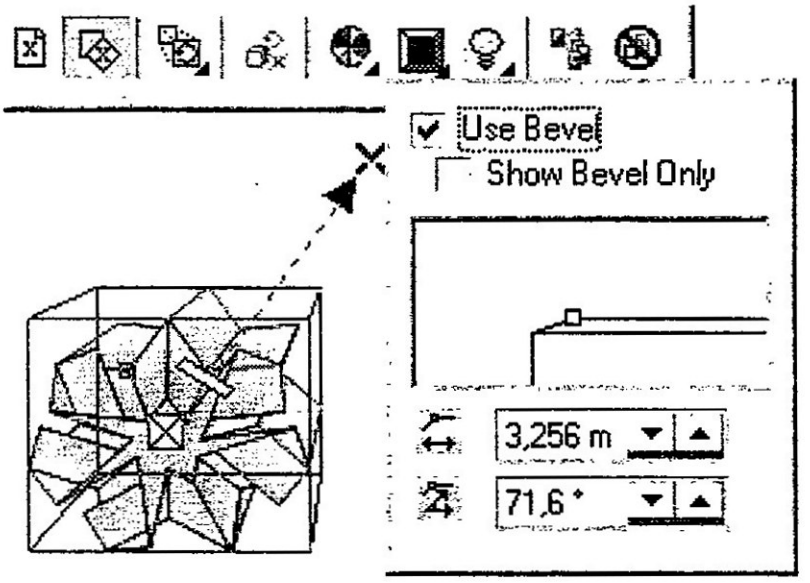
Visszaállítja a forgatás előtti állapotot.

Árnyékolja a kihúzás oldalait, illetve két szín közötti átmenetet állít be (lásd az 5-43- ábrát). A **Drape fills** jelölőnégyzet összehangolja az oldalak kitöltését.



5-43. ábra

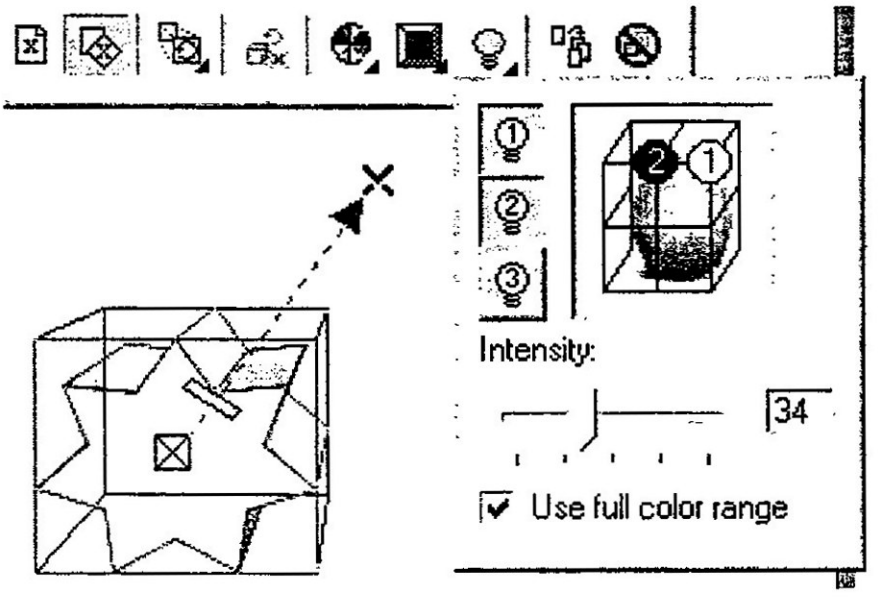
A kihúzás éleit ferdére levágja. Megadhatjuk a levágás méretét és szögét (lásd az 5-44. ábrát).



5-44. ábra

A **Show Bevel Only** jelölőnégyzet kiválasztása után csak a lesarkítást látjuk.

Legfeljebb három, egyenként elhelyezhető és szabályozható fényforrással világíthatjuk meg az objektumot (lásd az 5-45. ábrát).



5-45. ábra

A fényforrásokat a jobb oldali mintaablakban kattintással helyezzük el. Minden egyes fényforrás külön kijelölhető, ezután az **Intensity** csúszkán vagy a mezőben adhatjuk meg a fényerő értékét.

Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást

követően megjelölt objektum kihúzási tulajdonságait.
Törli a kihúzást.

6. FEJEZET

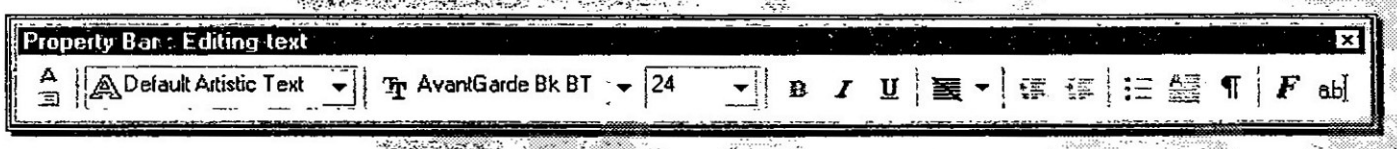
SZÖVEGEK KEZELÉSE

A CorelDRAW! programban korábban a szöveg eszközből indíthattuk a szimbólumok beépítését is. Ez utóbbira a 7.0-s változatban külön redőnymenüt alakítottak ki. A 9.0-s változatban ezt is felváltotta a dokkolt ablak. A 7.0-s programváltozattól kezdődően a korábbiaktól eltérő módon adhatunk meg szövegeket a Text eszközzel. Az eszköz kiválasztása után egyetlen kattintással a grafikus szöveg kezdetének helyét jelöljük ki, a bekezdésszöveg helyét egérrel rajzolt kerettel határozzuk meg. Ezen kívül importálhatunk szövegállományokat, és a Windows vágólapjára másolt szövegeket is beilleszthetjük.

Grafikus szöveg létrehozására korábban az , a bekezdésszövegek létrehozására az ikon szolgált. A grafikus szöveg vonalhoz igazítható, és az **Effects** menü parancsaival, illetve az előző fejezetben ismertetett interaktív eszközökkel különleges hatások érvényesíthetők rá. Utólag módosítható, szövegként formázható mindaddig, amíg a szövegobjektumot görbévé nem alakítottuk. A szövegként formázás annyit jelent, hogy megváltoztathatjuk a szöveg karakterjellemzőit, automatikus elválasztást, bájuszkaraktereket, behúzásokat, hasábokat alkalmazhatunk.

Csak a grafikus szövegekkel végezhetjük a karaktersor görbére illesztését, kivonatolását, visszaillesztését (azaz a szöveg szerkesztését más szövegszerkesztővel), a bekezdésszöveg tartalmának keretbe vagy más objektumba folyatását.

A CorelDRAW 7.0-ban jelentősen módosult a szövegek kezelése. A Microsoft Wordjéhez hasonló nyelvtani szolgáltatásokat (automatikus elválasztó, gyorsjavító, nyelvtani elemző, helyesírás-javító és szinonimaszótár) építettek be a fejlesztők. A 9.0-s változat újdonsága, hogy a helyesírás-ellenőrzés már 24 nyelven, köztük magyarul is elérhető.

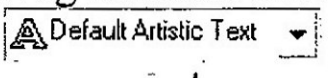
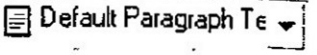


6-1. ábra

Akár a grafikus, akár a bekezdésszöveget visszük be, egyaránt megjelenik az **Editing Text** tulajdonságsáv (lásd a 6-1. ábrát).

Szöveg bevitele

A szöveg bevitelére négy lehetőséget alkalmazhatunk:

- **Grafikus szöveg** bevitelét a **Toolbox** eszköztár Text Tool ikonjára kattintás vagy az F8 billentyű lenyomása után. A grafikus szöveghez egyetlen kattintással jelöljük ki a szöveg kezdetét. Az **Editing Text** tulajdonságsáv stílusválasztó listáján ekkor a  listaelem jelenik meg.
- **Bekezdésszöveg** bevitelét az ikonra kattintás után megrajzolt keretbe. Az **Editing Text** tulajdonságsáv stílusválasztó listáján ekkor a  listaelem jelenik meg.
- Szövegállományok importját a **File** menü **Import** parancsával, a Ctrl+I billentyűkombinációval vagy az ikonnal. Szöveget importálhatunk a **Text** menü **Edit Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Import** nyomógombjára kattintással is. Az importálható állományok típusa többek között *.txt,* Microsoft Word *.doc,* illetve Wordperfect *.wpd, wp4* lehet.
- Egy más alkalmazásban a vágóasztalra másolt szöveg beillesztésével. Erre az **Edit** vagy a helyi menü **Paste** parancsát, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációt, illetve az ikont alkalmazzuk.

Már a CorelDRAW saját szerkesztőeszközeivel történő bevitel előtt is meghatározhatjuk a leendő szöveg formáját a **Text** menü **Format Text** parancsával, vagy a Ctrl+T billentyűkombinációval. Az ezután megadott jellemzők alapértelmezettek lesznek, azaz minden szövegbevitel az itt meghatározott formájú lesz, de ez később megváltoztatható.

A szöveg bevitele során alkalmazhatjuk az Alt billentyű nyomva tartása mellett a numerikus billentyűzetrészen begépelt kódokat, amelyeknek megfelelő karakterek az Alt billentyű felengedése után jelennek meg. A megfelelő kódokat a Windows **Karaktertábla** alkalmazásából olvashatjuk ki.

A magyar ékezetes karaktereket természetesen legkönnyebben a magyar billentyűzetkiosztás telepítésével érhetjük el. Ezt a Windows **Vezérlőpult** (Control panel) rendszermappájának **Billentyűzet** (Keyboard) alkalmazásában, a **Nyelv** (Language) párbeszédpanel-lapján állítjuk be. Érdemes megtartani az angol (amerikai) billentyűzetkiosztást is, hogy az eredeti billentyűzet-kiosztás szerinti karakterek is könnyen bevihetők maradjanak. A két vagy több billentyűzet-kiosztás között a Windows tálcájának jobb oldalán megtalálható ikonja vagy a megfelelő (például Alt+Shift) billentyűkombinációk lenyomásával válthatunk.

Grafikus szövegek bevitele

A grafikus szövegeket különleges hatások (szöveg görbére illesztése, kihúzás, kontúrozás stb.) alkalmazására használjuk. Az ilyen objektumok legfeljebb 32 000 karaktert tartalmazhatnak.

Grafikus szöveg bevitelét a Toolbox Text ikonjára kattintás, vagy az F8 billentyű megnyomása után végezhetjük. Az ikonra kattintást követően kattintással jelöljük ki a rajzlapon a szöveg helyét. Ekkor azon a helyen megjelenik a szöveges kurzor. Most már begépelhetjük a szöveget. A szövegbevitel közben a következő billentyűparancsokat alkalmazhatjuk.

Billentyű	Hatása
Ctrl+T	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt, ahol módosíthatjuk a grafikus szöveg jellemzőit.
Shift+F3	Betűméretet vált (kisbetűt nagybetűre cserél stb.).
Alt+F12	Illesztés a betűk alapvonalára.
Ctrl+F12	Elindítja a helyesírás-ellenőrzést.
Ctrl+Shift+C	Megjeleníti az összes nem nyomtatható karaktert.
Ctrl+Shift+T	Az **Edit Text** párbeszédpanelre vált, ahol kényelmesebben áttekinthető, szerkeszthető, formázható a szöveg (ha rövid).

A grafikus szöveg utólagos módosítását az **Edit Text** párbeszédpanelen, vagy a képernyőn szerkesztve végezzük.

A Shape formázóeszközzel (illetve az F10 billentyű lenyomása után) kiválasztva a grafikus szöveget, azon karakterenként megváltoztathatjuk jellemzőket, a karakter és a sortávolságot.

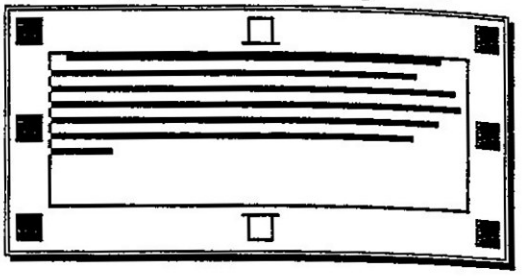
A begépelt szöveg az alapértelmezett jellemzőket viseli. A szöveg kijelölését követő, utólagos formázásra a **Text** eszköztár, az **Editing Text** tulajdonságsáv és a **Text** menü parancsai egyaránt használhatók. Ezeket később részletesen ismertetjük. A grafikus szöveg a **Text** menü **Convert To Paragraph Text** parancsával bekezdésszöveggé alakítható, ugyanígy a **Convert To Artistic Text** parancsával visszaalakítható.

Bekezdésszövegek bevitele

A bekezdésszövegek nagyobb szövegtömbök. Egy dokumentumban több, egymáshoz fűzött keretet alkalmazhatunk, egy keretcsoport legfeljebb 32 000 keretet, egy keret legfeljebb 32 000 bekezdést, egy bekezdés legfeljebb 32 000 karaktert tartalmazhat. Így akár 999 oldalas dokumentumot is kialakíthatunk. A bekezdés

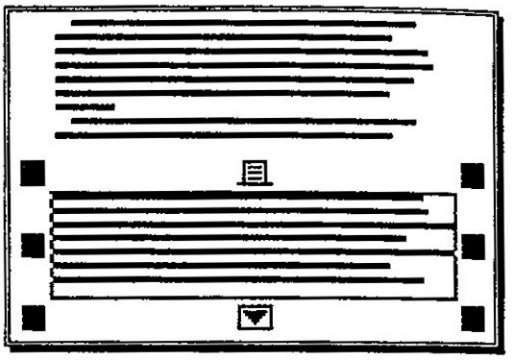
formázása során a szöveget keretbe, hasábba foglalhatjuk, felsorolásjellel (bajusszal) láthatjuk el, behúzásokat, bekezdésigazítást alkalmazhatunk. A bekezdésszöveget más objektumok körül körülfuttathatjuk a burkológörbék segítségével.

Bekezdésszöveg bevitelét a Toolbox Text ikonjára kattintás, vagy az F8 billentyű megnyomása után végezhetjük. Az ikonra kattintást követően egeres húzással jelöljük ki a rajzlapon a szöveg helyét (lásd a 6-2. ábrát). Utána begépelhetjük a szöveget. A sorok végén ne nyomjuk meg az Enter billentyűt, mert a program magától a keretbe tördeli a szöveget. Csak új bekezdések indításához nyomjuk meg az Enter billentyűt. Vannak olyan formátumjellemzők, amelyek a bekezdésekre vonatkoznak, így a bekezdésszöveg objektumokban két Enter lenyomása közötti területre érvényesíthetők (azon belül nem változtathatók meg), de természetesen több bekezdésnek is lehet ugyanaz a formátuma.



6-2. ábra

A bekezdésszöveg több keretbe folyatásához kattintsunk a létező keret aljának (vagy tetejének) közepén látható üres fogantyúba, utána rajzoljuk meg az új keretet. Ezt követően folytathatjuk a szöveg bevitelét, akár az **Edit Text** párbeszédpanel segítségével is. A kijelölt kereteken a fogantyúk formája mutatja a keret tartalmának folytatását (lásd a 6-3. ábrát):



6-3. ábra

A keretnek nincs előzménye.

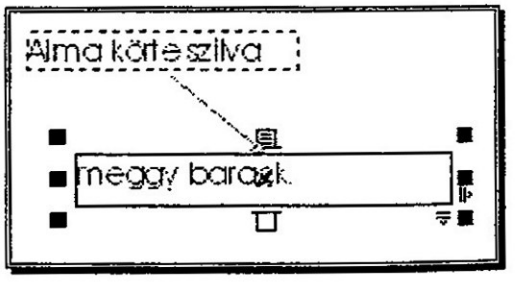
A keretnek előzménye van egy előző keretben.

A keret tartalma nem folytatódik másik keretben, teljes egészében elfér (vagy a szöveg végét legalábbis a kijelölt keret tartalmazza).

A keret tartalma nem fér el a keretben, szükséges a keret méretének növelése (egeres vontatással), vagy újabb keret létrehozása és abba a szöveg átfolyatása.

A keret tartalma másik keretben folytatódik.

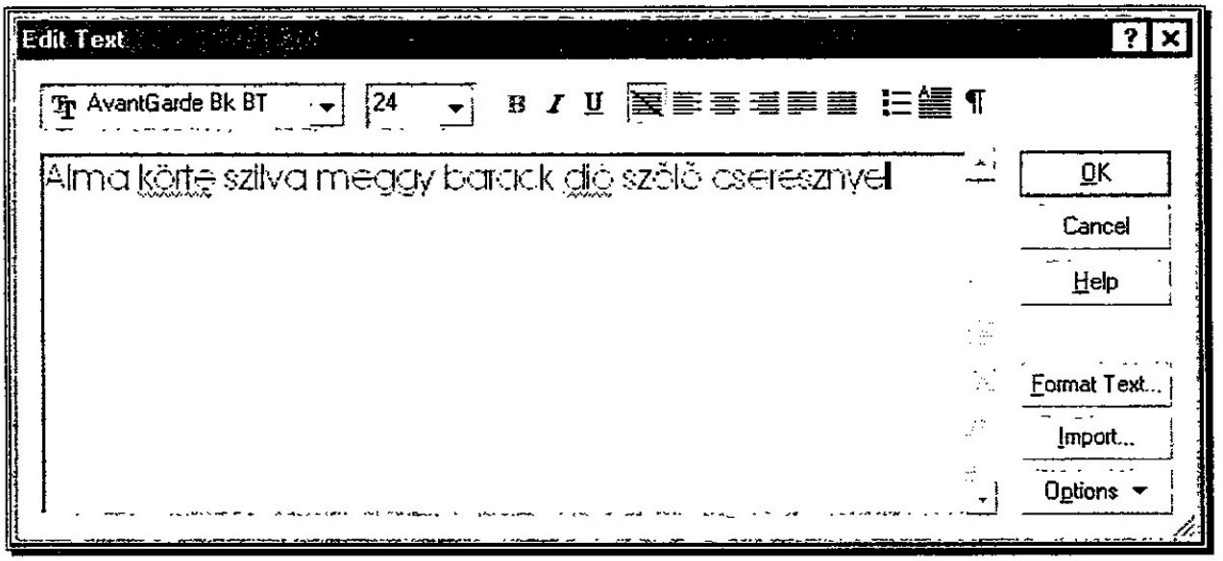
A program 9.0-s változatában a kapcsolódó kereteket (a nyomtatáskor nem megjelenő) nyilak mutatják (lásd a 6-4. ábrát). Figyeljük meg a kijelölt bekezdésszöveg jobb alsó sarkában, a fogantyú mellett és felett megjelenő jeleket. A grafikus szöveg esetében ezek hiányoznak, ezzel is jelzik a kétfajta szöveg közötti különbséget.



6-4. ábra

Az összekapcsolt szövegkeretek tartalma egyszerűen módosítható. A program automatikusan áttölti a túlcsorduló szövegeket a kapcsolt keretbe. A Ctrl+Shift+T billentyűkombinációval, illetve a **Text** menü **Edit**

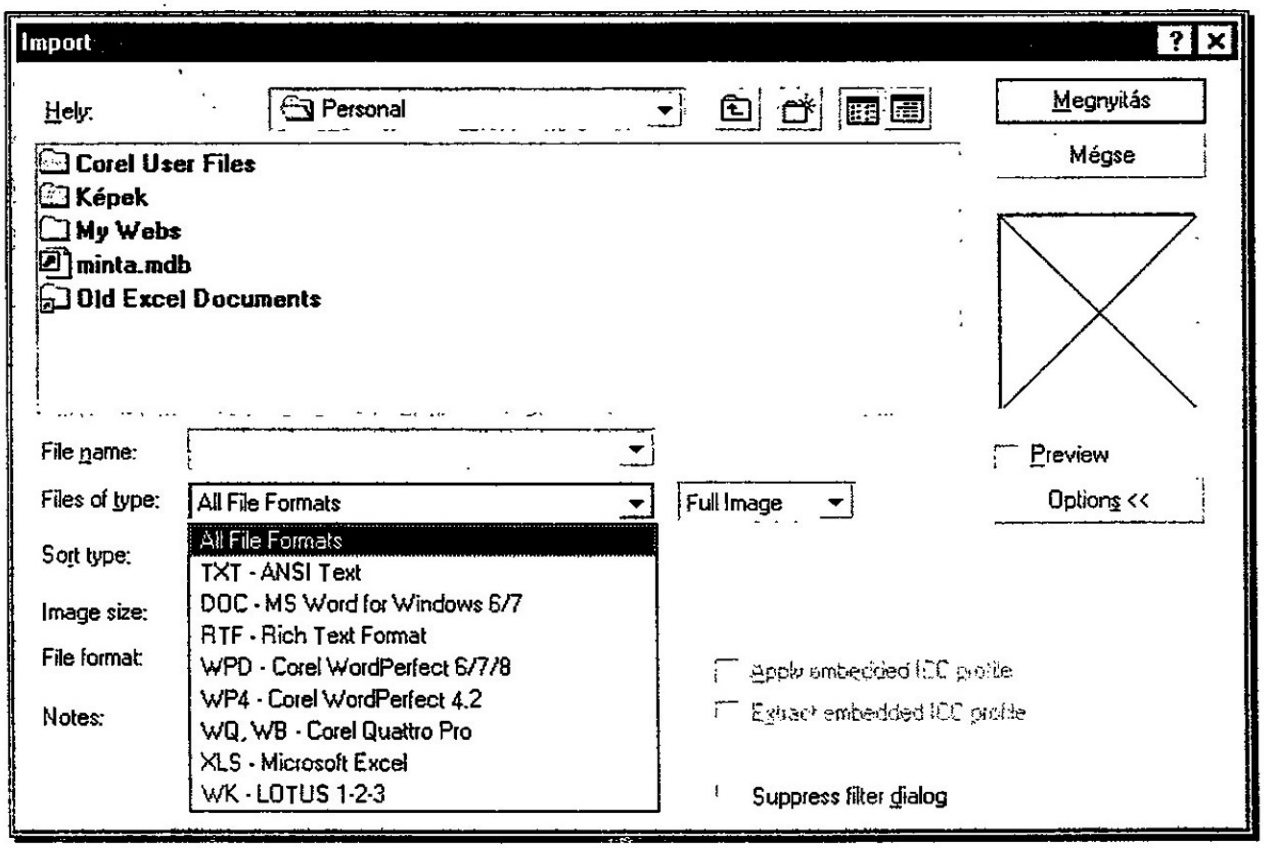
Text parancsával, az Edit Text ikonnal megjelenített párbeszédpanel egyetlen ablakban teszi lehetővé az összekapcsolt szövegkeretek tartalmának szerkesztését.



6-5. ábra

Szövegfájlok importálása

A korábban említett parancskiadási módok egyaránt a 6-6. ábra szerinti párbeszédpanelen kérik az importálás paramétereit, amelyek megegyeznek a beolvasással.



6-6. ábra

Az ábrán látszanak az importálással átvehető más formátumok. A fájlkezelésnél ismertetett részletek alkalmazhatók e párbeszédpanel használata során is.

Kurzormozgatás

A kurzort, amellyel a gépelés helyét jelöljük ki a szövegben, a billentyűvel vagy az egérkurzor segítségével mozgatjuk. A **Text** menü **Edit Text** parancsával vagy a Ctrl+Shift+T billentyűkombinációval, illetve az ab Edit Text ikonnal megjelenített párbeszédpanelen sokkal könnyebben szerkeszthetők a grafikus és a bekezdésszövegek egyaránt (lásd a 6-5. ábrát).

A kurzor relatív helyzetét a gördítősávon mutatja a gördítődoboz. A ***függőleges gördítősáv***on az egér segítségével mozgatva a gördítődobozt, vagy a gördítősáv végén látható nyilakra kattintva mozoghatunk a szövegben. Ha a szövegben valahova kattintunk az egérrel, akkor a szöveges kurzor az egérkurzor helyére kerül. A billentyűkkel történő mozgásra a következő lehetőségeink vannak (ezek a billentyűk is ismétlők, amíg lenyomva tartjuk azokat, az általuk kiváltott mozgás ismétlődik):

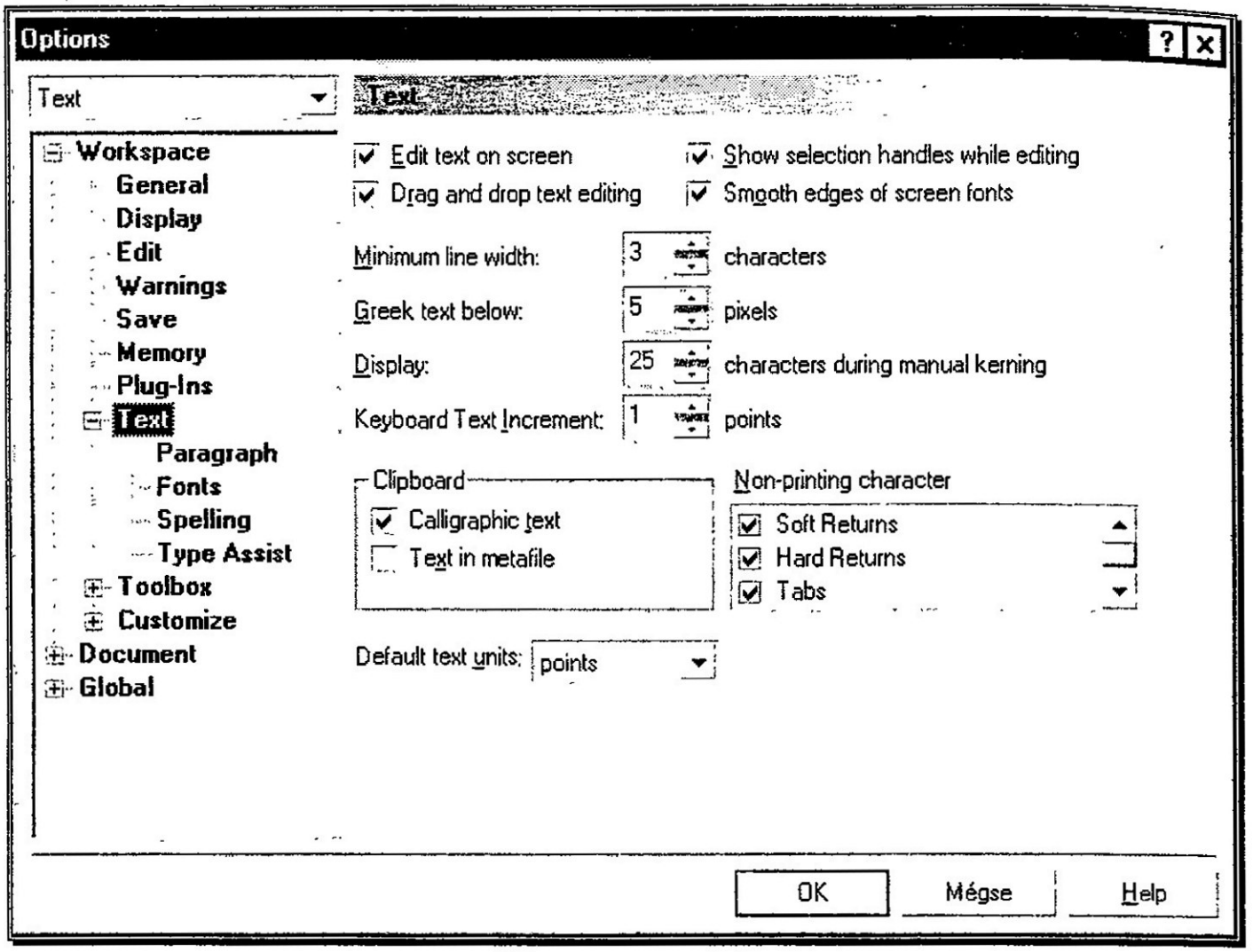
Billentyű	Hatása
↑	A kurzor feletti sorra lép.
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó bekezdés elejére lép.
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A párbeszédpanel első karakterére lép.
Ctrl+End	A párbeszédpanel utolsó karakterére lép.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum eleje felé lép.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum vége felé lép.

Lehetőségünk van arra, hogy minden szöveget az **Edit Text** párbeszédpanelen szerkesszünk. Ehhez kapcsoljuk ki a **Tools** menü **Options/Text** párbeszédpanel-

lapján az **Edit text on screen** jelölőnégyzetet. Az **Options/Text** párbeszédpanel-lap jelenik meg az **Options** nyomógomb lenyomása után megjelenő menü **Text Options** parancsára is (lásd a 6-7. ábrát).

Szövegszerkesztési beállítások

A **Tools** menü **Options/Text** párbeszédpanel-lapján állítjuk be azokat a kapcsolókat, amelyekkel szövegszerkesztőnket a megfelelő funkciókkal látjuk el (lásd a 6-7. ábrát). A párbeszédpanel megjeleníthető az Options, illetve Text Options ikonnal is. A bemutatott párbeszédpanelek itt is az alapértelmezés szerinti kapcsolóállásokat ábrázolják. Igyekszünk ismertetni az összes fontos lehetőséget. A **Drag and Drop text editing** jelölőnégyzet bekapcsolásával érjük el, hogy szövegszerkesztés közben közvetlenül a képernyőn vághatunk és illeszthetünk be szövegeket. A **Show selection handles while editing** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában jelennek meg a szövegkeretek kiválasztását, kapcsolatait bemutató keretjelek (lásd a 6-2., 6-3. és a 6-4. ábrát). A **Smooth edges of screen fonts** jelölőnégyzet bekapcsolása után a szürke árnyalatos kitöltéssel beírt karakterek megjelenítését javítja a program.



6-7. ábra

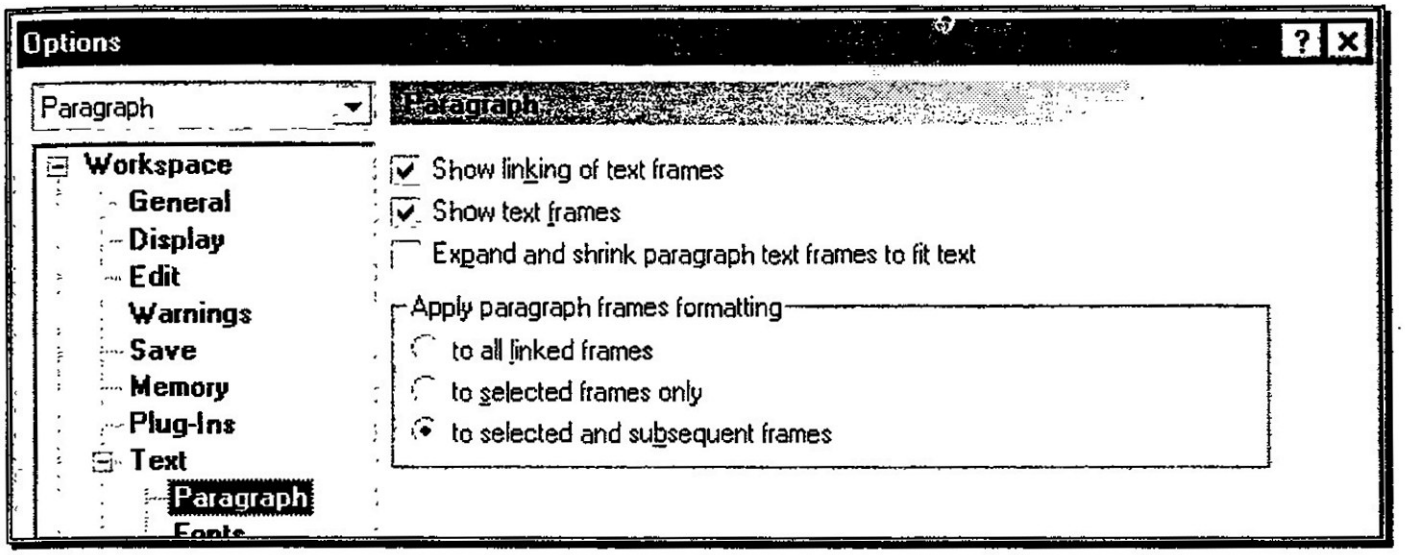
A **Minimum line width** mezőben karakterekben adjuk meg a sorok legkisebb szélességét. A **Keyboard text increment** mezőben adjuk meg az a pontértéket, amellyel a szövegszerkesztés közben (a NumLock kapcsoló lenyomott állapotában) a karakterek méretét növeljük a Ctrl+Numpad6, illetve csökkentjük a Ctrl+Numpad4 billentyűkombinációval.

A **Non-printing character** csoportban adjuk meg a szerkesztés közben alkalmazható nem nyomtatható karaktereket: **Hard Returns** – az Enter billentyűvel gépeljük be (új bekezdést kezd), **Soft Returns** – a Shift+Enter billentyűvel gépeljük be (sort emel a bekezdésen belül), **Tabs** – a Tab billentyűvel gépeljük be (nagyobb, meghatározott távolságot szúr be a szövegbe), **Spaces** – szóközök. A nem nyomtatható karaktereket az ¶ ikonnal, vagy a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsával jelenítjük meg a szövegszerkesztést közvetlenül a dokumentumban végezve. A szövegszerkesztésre szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelen csak az ikont alkalmazhatjuk.

A **Default text units** listában az alapértelmezett mértékegységet adjuk meg.

A bekezdésszövegek alapjellemzőinek beállítása

A **Tools** menü **Options/Text/Paragraph** párbeszédpanel-lapján határozzuk meg a bekezdésszövegek alapértelmezés szerinti viselkedését (lásd a 6-8. ábrát).



6-8. ábra

A **Show linking of text frame** jelölőnégyzet bekapcsolása után láthatóvá válnak a bekezdésszöveg-keretek közötti kapcsolatok. A **Show text frames** jelölőnégyzet bekapcsolásával jelenítjük meg a kereteket. Szerkesztés közben erre a Show Text Frames ikont használhatjuk. Az **Expand and shrink paragraph text frames to fit text** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában a keret mérete automatikusan a beírt bekezdésszöveg méretéhez igazodik, még akkor is, ha a keretet megpróbáljuk egérrel nagyítani vagy kicsinyíteni.

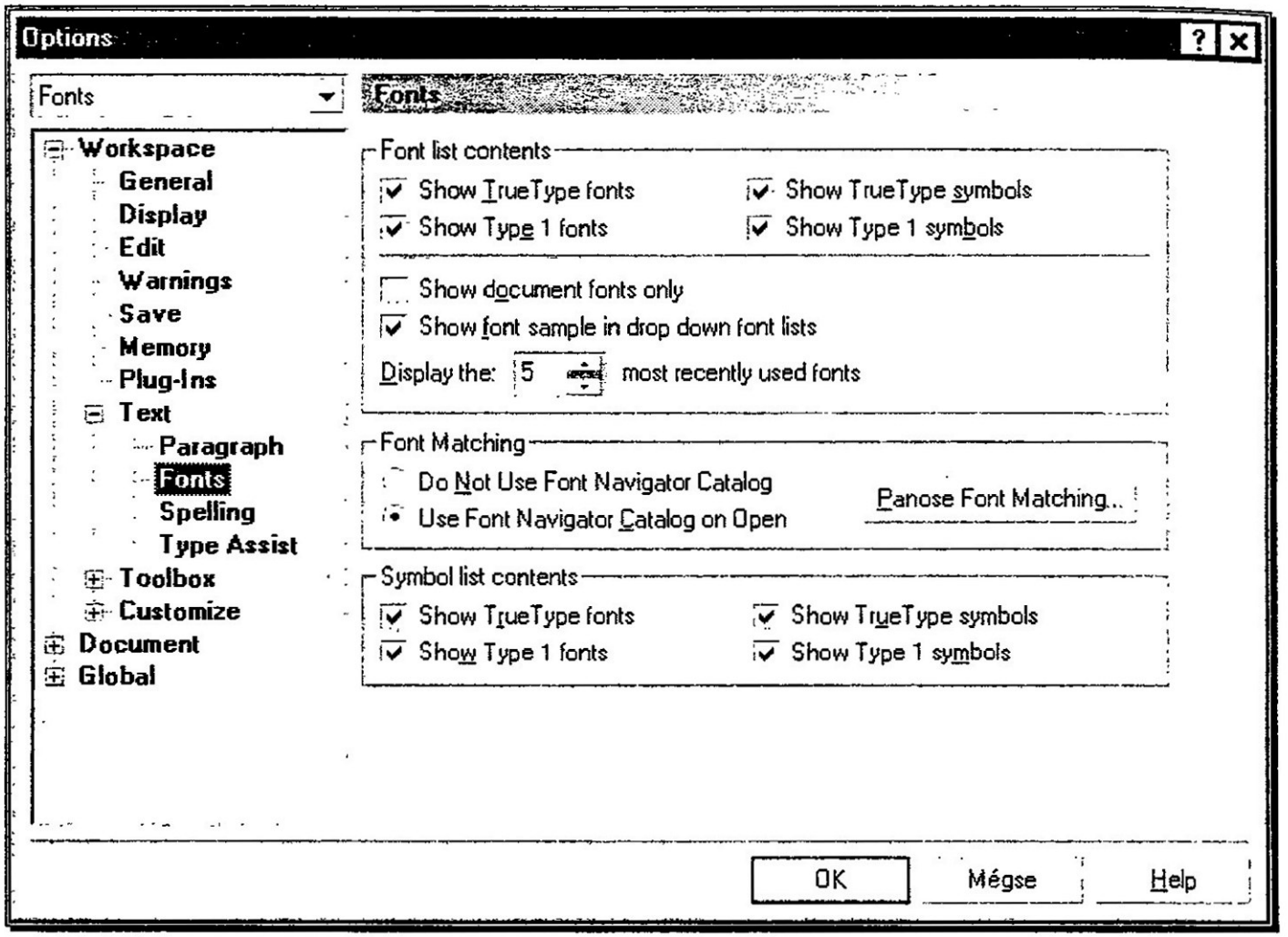
Az **Apply paragraph frame formatting** csoportban adjuk meg, hogy a bekezdésszöveg-kereten végzett formázások csak a kiválasztott kereten érvényesüljenek (**to selected frames only**), minden csatolt kereten (**to all linked frames**), a kiválasztott kereten és annak alkeretein (**to selected and subsequent frames**).

A karakterek alapjellemzőinek beállítása

A **Tools** menü **Options/Text/Fonts** párbeszédpanel-lapján (megjeleníthető a Font Options ikonnal is) adjuk meg a karakterek, illetve velük kapcsolatos képernyőelemek alapértelmezés szerinti viselkedését (lásd a 6-9. ábrát).

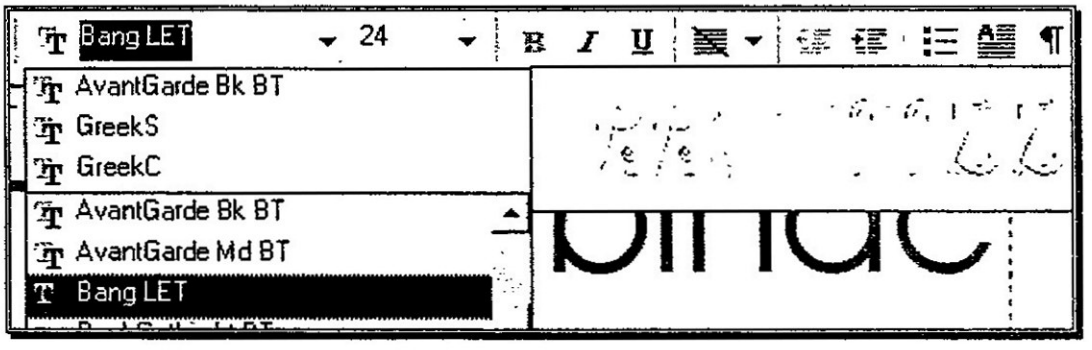
A **Font list contents** csoportban adjuk meg a tulajdonságsávon megjelenő karakterkészlet-választó lista tartalmát (a beállítás nem érinti a **Format Text** párbeszédpanelt). A **Show True Type fonts, symbols** jelölőnégyzet bejelölése után lát-

juk a True Type karakterkészleteket és szimbólumtáblákat, alattuk ugyanez állítható be az Adobe Type 1 típusú karakterkészletekre és szimbólumokra.
Ha a **Show document fonts only** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk, akkor – függetlenül a fenti beállításoktól – csak a dokumentumban már alkalmazott karakterkészletek jelennek meg a listán.



6-9. ábra

A **Show font sample in drop down list** jelölőnégyzetet bekapcsolva állítjuk be, hogy a karakterkészlet választásakor a lista legördítését követően, a lista mellett minta jelenjen meg a kiválasztott karaktertípusról.

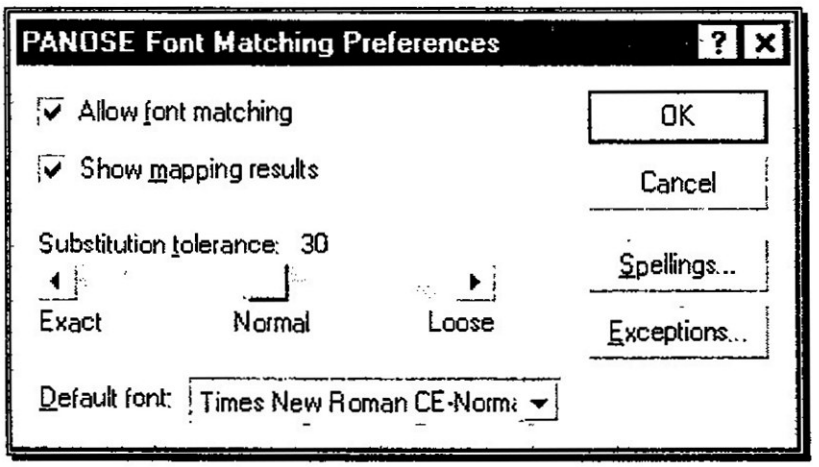


6-10. ábra

A **Display the n most recently used fonts** mezőben adjuk meg, hogy a karakterkészlet-lista tetején megjelenjen az utolsóként használt **n** darab karaktertípus. Innen könnyebb kiválasztani a használt típusokat, hiszen nem kell átnéznünk a több száz tételes listát (lásd a 6-10. ábrát).

A **Font Matching** csoportban az összeillő karakterkészletek kezeléséről intézkedhetünk. Kapcsoljuk be a **Use Font Navigator Catalog on Open** választókapcsolót, ha használni akarjuk a karakterkészlet-összeillesztés eredményét bemutató párbeszédpanelt a dokumentum megnyitásakor, ha valamelyik, a dokumentumban használt font nincs telepítve a számítógépünkre.

A **Panose Font Matching** nyomógombbal jelenítjük meg a szolgáltatás beállítására használható párbeszédpanelt (lásd a 6-11. ábrát). Az **Allow font matching** jelölőnégyzettel kapcsoljuk be a szolgáltatást, a **Show mapping results** jelölőnégyzet bekapcsolása esetén az eredmény jobban látható. A **Spellings** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen a Windows és a Macintosh alapú rendszerek eltérő karakterkészlet elnevezései között teremthetünk összhangot.



6-11. ábra

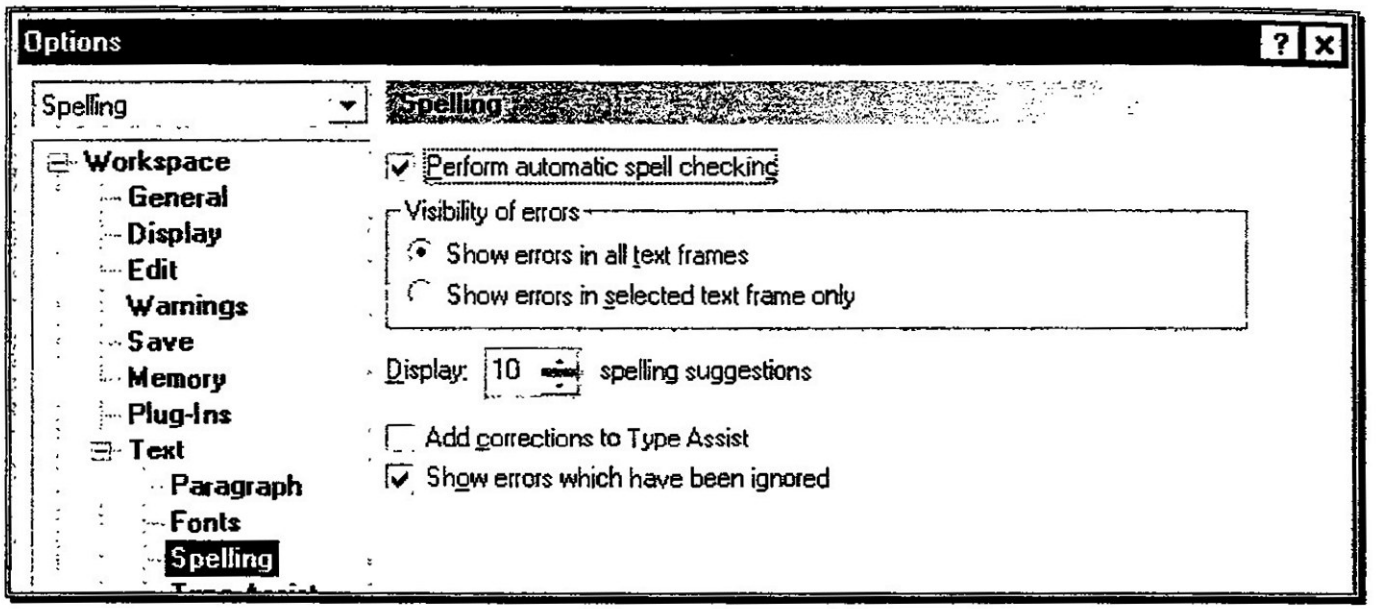
Az **Exceptions** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg az esetlegesen hiányzó karakterkészletek helyettesítésére alkalmazható típusokat. Ilyenre akkor lehet szükség, ha más gépről átvett dokumentummal dolgozunk, vagy kitöröltük néhány feleslegesnek ítélt, de használt karakterkészletünket. A **Default font** listában az alapértelmezés szerinti karakterkészletet adjuk meg.

A helyesírás-ellenőrzés alapjellemzőinek beállítása

A **Tools** menü **Options/Text/Spelling** párbeszédpanel-lapján adjuk meg az automatikus helyesírás-ellenőrzés alapértelmezés szerinti tulajdonságait. A párbeszédpanel megjeleníthető a Spelling Options ikonnal is. Az automatikus helyesírás-ellenőrzés során a program már a szöveg begépelésekor ellenőrzi a helyesírást, és a

talált hibás szavakat a Microsoft Wordhöz hasonlóan piros hullámos vonallal húzza alá.

Ha használni akarjuk ezt a szolgáltatást, akkor jelöljük be a **Perform automatic spell checking** jelölőnégyzetet. Ezt követően beállíthatjuk a következő paramétereket, amelyek szabályozzák a begépelt szövegek azonnali helyesírás-ellenőrzésének működését. A **Visibility of errors** csoportban adjuk meg, mely bekezdésszövegekben jelenjenek meg az ellenőrzés közben talált hibajelzések. A **Show errors in all text frames** választókapcsolóval az összes bekezdésszöveget tartalmazó keretben megjelenítjük a hibajelzéseket, míg a **Show errors in selected text frame only** választókapcsoló kiválasztásával ezek csak az éppen szerkesztett, vagy kijelölt szövegkeretben jelennek meg.



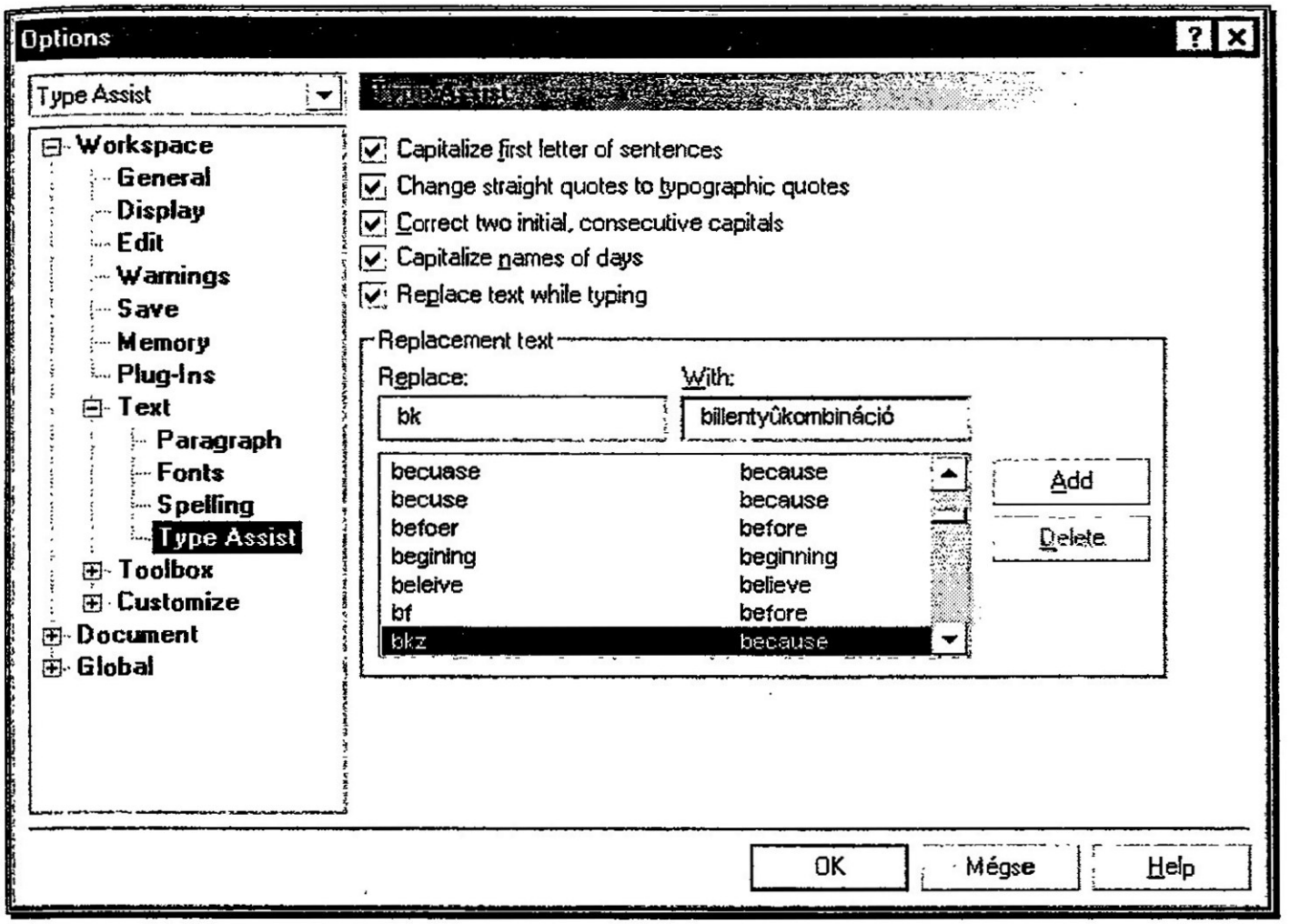
6-12. ábra

A **Display n spelling suggestions** mezőben adjuk meg a javításra javasolt szavak maximális számát. Az **Add corrections to Type Assist** jelölőnégyzet bekapcsolásával a javításokat felvesszük az automatikusan javítandó szavak listájára. A **Show errors which have been ignored** jelölőnégyzetet kiválasztva a javítás nélkül átugrott hibák jelzése megmarad.

Az automatikus javítás alapjellemzőinek beállítása

A program gyorsjavító (**Type Assist**) szolgáltatása lehetővé teszi, hogy egyes hibákat begépelésüket követően azonnal, automatikusan kijavítsuk. Ezzel rövidítések helyére is írhatjuk a meghatározott szövegeket, amely jelentősen gyorsíthatja a szöveg begépelését (például az *áb* rövidítés helyett azonnal az ÁB-AEGON Általános Biztosító Részvénytársaság szöveg jelenik meg). A **Tools** menü **Options/Text/ Type Assist** párbeszédpanel-lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelme-

zés szerinti tulajdonságait. A párbeszédpanel megjeleníthető a Type Assist Options ikonnal is (lásd a 6-13. ábrát).



6-13. ábra

A párbeszédpanelen kiválasztható jelölőnégyzetek bejelölésének hatása:
Capitalize first letter of sentences: a mondatok első betűjét nagybetűre alakítja.
Change straight quotes to typographic quotes: az álló idézőjeleket nyomdai típusúra cseréli ki.
Correct two initial, consecutive capitals: a véletlen kettős nagybetűket kisbetűkre javítja (például, ha a nevek megadásánál véletlenül tovább tartjuk lenyomva a Shift billentyűt).
Capitalize names of days: az angol napnevek első betűit nagybetűre cseréli.
Replace text while typing: bekapcsolva a program a párbeszédpanel alján található **Replacement text** listában szereplő **Replace** szövegeket automatikusan kicseréli a **With** oszlopban megadott elemekre. A cserét akkor hajtja végre a program, ha a hibás, vagy egyéb cserélendő szöveg (például MHB) begépelése után szóközt vagy bármilyen írásjelet ütünk le.

Új elemekkel úgy bővítjük a listát, hogy a **Replace** mezőbe írjuk a rövidítést, vagy a gyakran előforduló elgépelést, és a **With** mezőbe a helyette alkalmazandó

szöveget, végül az **Add** nyomógombra kattintunk. A listán kiválasztott elemeket a **Delete** nyomógombbal törölhetjük. A meglévő lista helyesbítésekor a **With** mezőben adjuk meg a módosítást, majd a megjelenő **Replace** nyomógombbal érvényesítjük. A **Replace** mező tartalmának módosítását a program új, javítandó hiba bevitelének érzékeli.

Szövegírás, javítás

Gépeljük be a szöveget úgy, hogy az Enter billentyűt bekezdés belsejében ***nem nyomjuk le***, a soremeléseket a program automatikusan elvégzi. Ha a sor utolsó szava nem fér el teljes hosszában a sorban, akkor a szövegszerkesztő átdobja a következő sorba.

Új bekezdést az Enter („Hard Return") billentyűvel akkor kezdeményezzünk, ha azt a szöveg tartalmi-logikai tagolása vagy az egyes fejezetek közötti formakülönbségek (eltérő tabulátorok, hasábszám, karakterek stb.) megkövetelik. A bekezdésvége jel (akkor jelenik meg, ha megjelenítését az **Edit Text** párbeszédpaneleszköztár, illetve tulajdonságsáv megfelelő ¶ Show Non-Printing Characters kapcsolójával, illetve a **Text/Show Non-Printing Characters** paranccsal bekapcsoltuk): ¶. Ez a karakter a nyomtatásban nem jelenik meg.

A bekezdésvége karakterek a „közönséges" karakterekhez hasonlóan törölhetők. Ekkor a következő sor előbbre kerül, ha nem volt több üres soremelés, akkor a törölt bekezdésvége karakter helyétől folytatólagosan jelenik meg. A bekezdésvége ¶ jel törlése esetén a törölt karakter utáni bekezdés a törölt karakter előtti bekezdés jellemzőit, stílusát veszi fel.

Gépelési hiba javításakor a Backspace billentyűvel a kurzor előtti karaktert töröljük, a Delete (Del) billentyűvel a kurzor pozícióján álló karaktert (ezek a felülíráson kívüli javítási lehetőségek). Törléskor a kurzortól jobbra álló karakterek eggyel balra lépnek. A Ctrl+Backspace billentyűkombinációval, illetve a Delete Word to Left ikonnal a kurzortól a szó elejéig, a Ctrl+Del billentyűkombinációval vagy a Delete Word to Right ikonnal a szó végéig törlünk.

Ha a következőben ismertetett módon kijelöltünk egy hibás szövegrészt, akkor az ezt követő bármilyen leütött billentyű vagy beillesztés eredménye a kijelölés helyére kerül. Ezt az egyszerű cserét alkalmazhatjuk úgy, hogy a cserélendő szöveget kijelöljük, majd az új szöveget rágépeljük (a csere akkor is végrehajtódik, ha az eredeti és az új karaktersorozat eltérő hosszúságú).

A Shift+Enter billentyűvel bekezdésen belül emelhetünk sort. A sorkiegyenlített igazítás az így lezárt sorra is érvényesül. Ha megjelenítjük a nem nyomtatható karaktereket, akkor a Shift+Enter billentyűvel bevitt „Soft Return" a « karakterrel jelenik meg a sor végén.

A begépelt szövegben egérrel kattintva pozícionáljuk a kurzort vagy a következő billentyűkkel mozoghatunk:

Billentyű	Hatása
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó vagy megelőző bekezdés elejére lép. Megfelel a Move Up 1 Paragraph ikonnak.
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép. Megfelel a Move Down 1 Paragraph ikonnak.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A szövegkeret első karakterére lép. Megfelel a Move to Beginning of Frame ikonnak.
Ctrl+End	A szövegkeret utolsó karakterére lép. Megfelel a Move to End of Frame ikonnak.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum eleje felé, illetve a szövegkeret első karakterére lép (a súgó szerint egy kerettel feljebb lépne, de ez nem működik). A megfelelő ikon: Move Up 1 Frame.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum vége felé, illetve a szövegkeret utolsó karakterére lép (a súgó szerint egy kerettel lejjebb lépne, de ez nem működik). A megfelelő ikon: Move Down 1 Frame.

A szerkesztett szövegben való mozgást szolgálják a táblázatban található ikonok is, amelyeket a program testre szabásakor vehetünk fel a megfelelő eszköztárba, illetve tulajdonságsávba. Használhatjuk még a Move to Beginning of Text ikont a szöveg első, a Move to End of Text ikont az utolsó karakterére lépéshez.

Szövegkijelölés

Szövegrészletet szükséges kijelölnünk, ha nagyobb szakaszt akarunk törölni, másik helyre mozgatni vagy másolni, vagy formajellemzőin módosítani. A kijelölés min-

dig a kurzor pillanatnyi helyzetéhez viszonyítva értelmezendő. A kijelölt blokk inverz, kiemelt mezőben jelenik meg: kijelölt blokk.

Az Edit menü **Select All ► Text** parancsa kijelöli a dokumentum összes szöveges objektumát (a grafikus és bekezdésszövegeket egyaránt).

Az egér bal gombját lenyomva és az egeret folyamatosan mozgatva sorfolytonosan jelöljük ki a blokkot. Egy szóra a bal egérgombbal kétszer gyorsan kattintva a szót jelöljük ki. A Ctrl+**bal egérgomb** a kurzort tartalmazó mondatot jelöli ki. A Shift+**bal egérgomb** a szöveges kurzortól az egérkurzorig tartó blokkot jelöli ki. A kijelölést megszüntetjük, ha elmozgatjuk a kurzort a kijelölt helyről. A kijelölésre használhatók az előző táblázatban bemutatott kurzormozgató billentyűk Shift billentyűvel kombinált változatai, amely billentyűkombinációk így a megfelelő mozgás irányában jelölnek ki.

Billentyű	Hatása
Shift+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzor alatti sorig terjedő részt.
Shift+→	Kijelöli a kurzort követő karaktert.
Shift+←	Kijelöli a kurzort megelőző karaktert.
Shift+Ctrl+→	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+←	Kijelöli a kurzortól a kurzort megelőző szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó bekezdés elejéig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Up 1 Paragraph ikonnak.
Shift+Ctrl+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő bekezdés elejéig terjedő részt. Megfelel a Select Down 1 Paragraph ikonnak.
Shift+Home	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor elejéig terjedő szakaszt. Megfelel a Select to Beginning of Line ikonnak.
Shift+End	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor végéig terjedő részt. Megfelel a Select to End of Line ikonnak.
Shift+Ctrl+Home	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret első karakteréig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Up 1 Frame ikonnak.
Shift+Ctrl+End	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret utolsó karakteréig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Down 1 Frame ikonnak.
Shift+PgUp	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum eleje felé.
Shift+PgDn	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum vége felé.
Ctrl+A	Kijelöli az összes objektumot. Megfelel az **Edit** menü **Select All► Objects** parancsának.

A teljes szövegkeretet kijelölhetjük a Kijelölő nyíl eszközzel az objektumba kattintva. Több szöveges objektum kijelöléséhez a Shift billentyű nyomva tartása

közben végzett kattintást alkalmazzuk. A kurzortól a dokumentum elejéig jelöl ki a Select to Beginning of Text ikon, a végéig a Select to End of Text ikon.

Vágás és áthelyezés

A kijelölt szöveg a Del billentyűvel, az **Edit/Delete** paranccsal törölve elvész, a Ctrl+X vagy a Shift+Del billentyűkombinációval, illetve a képernyőn szerkesztéskor az ikonra kattintással törölve a vágóasztalra kerül.

A kijelölt szöveg a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombinációval, az **Edit/Copy** paranccsal, az ikonra kattintással a vágólapra másolható.

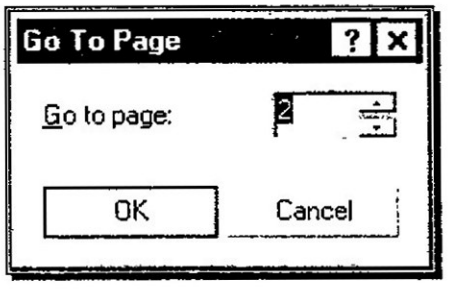
A vágóasztalról az **Edit/Paste** paranccsal, a Shift+Ins vagy a Ctrl+V billentyűkombinációval, illetve a képernyőn szerkesztéskor az ikonra kattintással szúrhatjuk be a kurzor pozíciójára. A vágóasztal minden megnyitott ablakból elérhető, így kiválóan alkalmas arra, hogy az egyik ablakból, esetlegesen más Windows alkalmazásból a másikba vigyünk át információt.

Az egér jobb gombját lenyomva a kurzor pozícióján megjelenő helyi menüből a **Cut**, **Copy** és **Paste** parancsok is kiadhatók.

Szöveg függőleges irányú mozgatásakor a szöveg alapvonala a rácspontokhoz igazodik. Vízszintes irányú mozgatáskor a szöveg a **Format Text**, vagy az **Edit Text** párbeszédpanelen, illetve a tulajdonságsávon megadott igazításnak megfelelően helyezkedik el. Így például a balra igazított szöveg a bekezdésszöveg kijelölésekor megjelenő befoglaló bal oldali rácspontjaihoz fog igazodni. Elforgatott szöveg áthelyezésekor a befoglaló téglalap fogantyúi a rácspontokhoz igazodnak.

Ugrás adott helyre

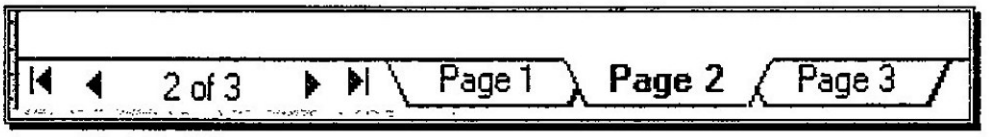
A többoldalas dokumentumban meghatározott helyekre nagyobb ugrásokat is végezhetünk a kurzorral. Ehhez a **Layout** menü **Go To Page** parancsát adjuk ki vagy a Go to Page ikonra kattintunk. A kívánt oldalszámot a **Go To Page** mezőben adjuk meg (lásd a 6-14. ábrát). Ez a párbeszédpanel jelenik meg akkor is, ha a munkaterület alján az oldalszámláló részre 2 of 3 kétszer kattintunk.



6-14. ábra

Ugyancsak az oldalak közötti mozgásokra használható a munkaablak alján, a lapfülekre kattintás, illetve a lapfülek előtti néhány ikon (lásd a 6-16. ábrát):
|◀: a dokumentum legelső oldalára lép.

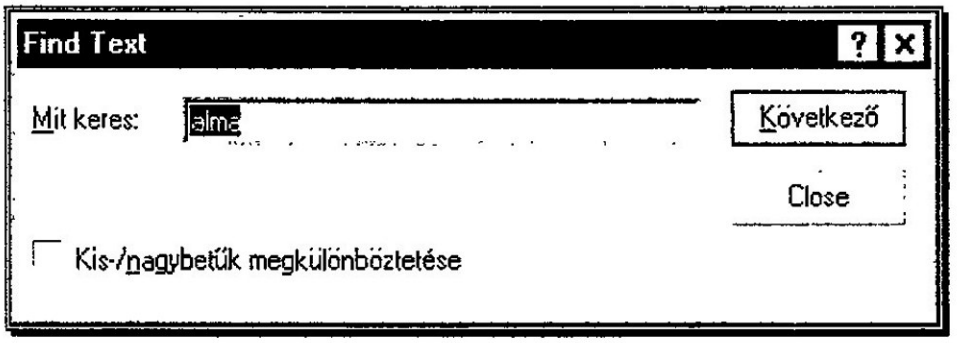
◀: a dokumentum aktuális előtti oldalára lép, megfelel a Previous Page ikonra kattintásnak.
2 of 3: megjeleníti a **Go to Page** párbeszédpanelt, amelyen megadhatjuk melyik lapra akarunk ugrani.
▶: a dokumentum aktuálist követő oldalára lép, megfelel a Next Page ikonra kattintásnak.
▶|: a dokumentum utolsó oldalára lép.



6-15. ábra

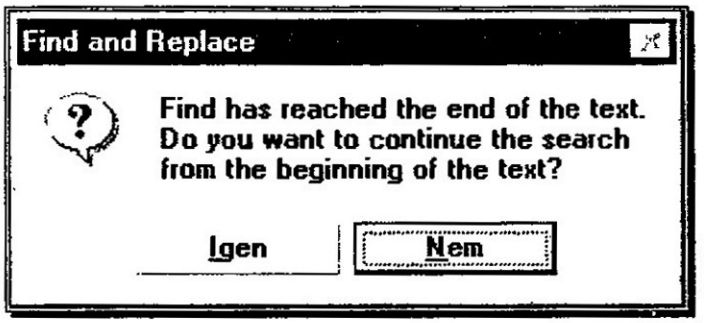
Szöveg keresése és cseréje

Az **Edit** menü **Find and Replace ▶ Find Text** parancsával, illetve az Alt+F3 billentyűkombinációval, a Find Text ikonnal adott szöveget kereshetünk a dokumentumban (lásd a 6-16. ábrát). Szöveges módban (aktív szövegkeretben) a keresés a szöveges kurzornál kezdődik és a kijelölt szöveg végéig tart. Ha a Kijelölő nyíl eszköz aktív, akkor a keresés szövegobjektumonként az egész dokumentumra kiterjed, de csak a keresett karakterláncot tartalmazó szövegkeretet találja meg, azon belül a pontos helyet nem. Ha a **Match case** (Kis-/nagybetűk megkülönböztetése) jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor a program a keresés során az ilyen betűk között nem tesz különbséget.



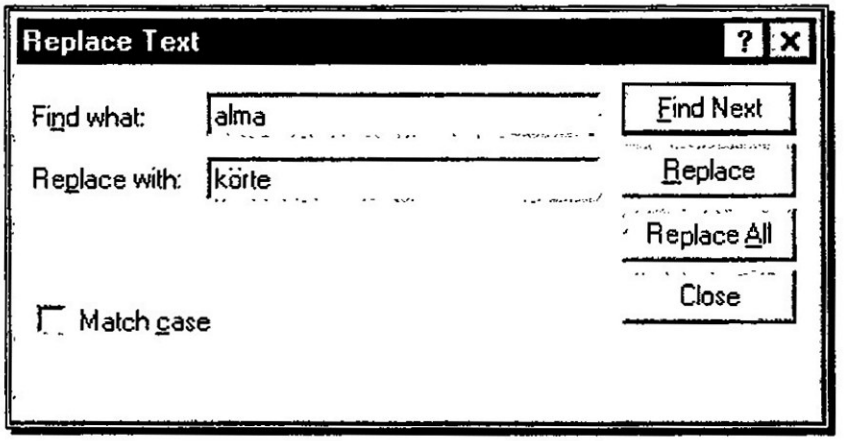
6-16. ábra

A **Next** (következő) nyomógombra kattintással mindig újabb keresést végzünk mindaddig, amíg el nem érjük az aktív szövegkeret végét. Ekkor a program felteszi a kérdést, akarjuk-e folytatni a keresést a szöveg elejétől (lásd a 6-17. ábrát).



6-17. ábra

Az **Edit** menü **Find and Replace▶Replace Text** parancsával, illetve a Replace Text ikonnal nemcsak megkereshetjük, hanem egy megadott karakterláncra lecserélhetjük is a keresett szöveget (lásd a 6-18. ábrát).



6-18. ábra

A **Find Next** nyomógombbal megkereshetjük a **Find what** mezőben megadott szöveg következő előfordulását. Ha a **Match case** jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor a program a keresés során az ilyen betűk között nem tesz különbséget.

A **Replace** nyomógombbal megkereshetjük a megadott szöveg következő előfordulását, és az előfordulást kicserélhetjük a **Replace with** mezőben megadott szövegre. A **Replace All** nyomógombbal megkereshetjük a megadott szöveg összes előfordulását, és az összes előfordulást kicserélhetjük a **Replace with** mezőben megadott szövegre.

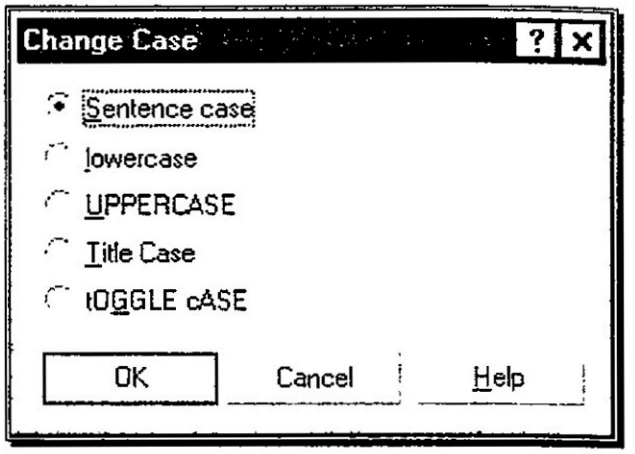
A szöveg formázása

A szövegeket kijelölésük után formázhatjuk, azaz megváltoztathatjuk azokat a formajellemzőket, tulajdonságokat, amelyeket, mint alapértelmezett tulajdonságokat a létrehozásuk során kaptak. A grafikus és bekezdésszövegek eltérően formázhatók, ezért – rövidebb bekezdésszövegek esetén – érdemes lehet a bekezdésszövegeket a **Text** menü **Convert To Artistic Text** parancsával grafikus szö-

veggé alakítani. Ha egy grafikus szöveget – például a méret növekedése miatt – bekezdésszöveggé akarjuk alakítani, akkor a **Text** menü **Convert To Paragraph Text** parancsát adjuk ki vagy kattintsunk a Convert Text ikonra.

Kis-/nagybetű váltása

A **Text** menü **Change Case** parancsával, a Shift+F3 billentyűkombinációval vagy a Change Case ikonnal a megjelenő párbeszédpanelen megadott módon módosíthatjuk a kijelölt szöveg kis- és nagybetű kombinációit:



6-19. ábra

- **Sentence case**: mondatkezdő nagybetű (a kijelölt szöveg első betűjét váltja nagybetűre),
- **lowercase**: kisbetűs (minden betűt kisbetűre vált),
- **UPPERCASE**: NAGYBETŰS (nagybetűre vált),
- **Title Case**: Szókezdő Nagybetű (minden szót nagybetűvel kezd),
- **tOGGLE cASE**: Váltás/vÁLTÁS (az minden kijelölt betűnél kisbetű-nagybetűt vált, azaz a kisbetűt naggyá, a nagyot kisbetűvé alakítja).

Karakterformák

A program telepítésekor eldől, hogy milyen karaktereket alkalmazhatunk a későbbi munkánk során. A CorelDRAW installálásakor vagy a Windows 95, illetve Windows NT 4.0 **Beállítások/Vezérlőpult/Betűtípusok** funkciójával kerülnek fel a megadott nyomtatónak megfelelő karakterkészletek (fontok) a gép merevlemezére. A CorelDRAW felismeri a TrueType és az Adobe Type 1 fontokat, a program telepítő lemeze is több százat tartalmaz ezekből. Később ebből a karakterkészletből választhatunk.

A karakterformát, karakterméret és egyéb jellemzőket meghatározhatjuk a folyamatos gépelésre vonatkoztatva (azaz aktuális karaktertípust választhatunk), vagy megváltoztathatjuk egy már begépelt és kijelölt szövegrész karaktertípusát is. A karakterformát egy-egy stílus részévé is tehetjük. A karakterformázást végezhetjük a **Text** menü **Format Text** parancsával, a Ctrl+T párbeszédpanelt megjelenítő és más, közvetlen szerkesztés közben formázó billentyűkombinációkkal, a **Text** eszköztár, illetve tulajdonságsáv ikonjaival és mezőivel.

Karakterformázás billentyűkombinációkkal

A program 7.0-s változatától kezdődően a bekezdésszövegek keretének az Alt billentyű nyomva tartása melletti mozgatása a bekezdésszöveg betűinek átméretezését is jelenti. Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor a Ctrl billentyű nyomva tartása közben a numerikus billentyűzetrészen lenyomott 2, 4, 6 vagy 8 billentyűk is a karakterek átméretezését jelentik.

A programban karakterformázásra alkalmazható gyorsgombok:

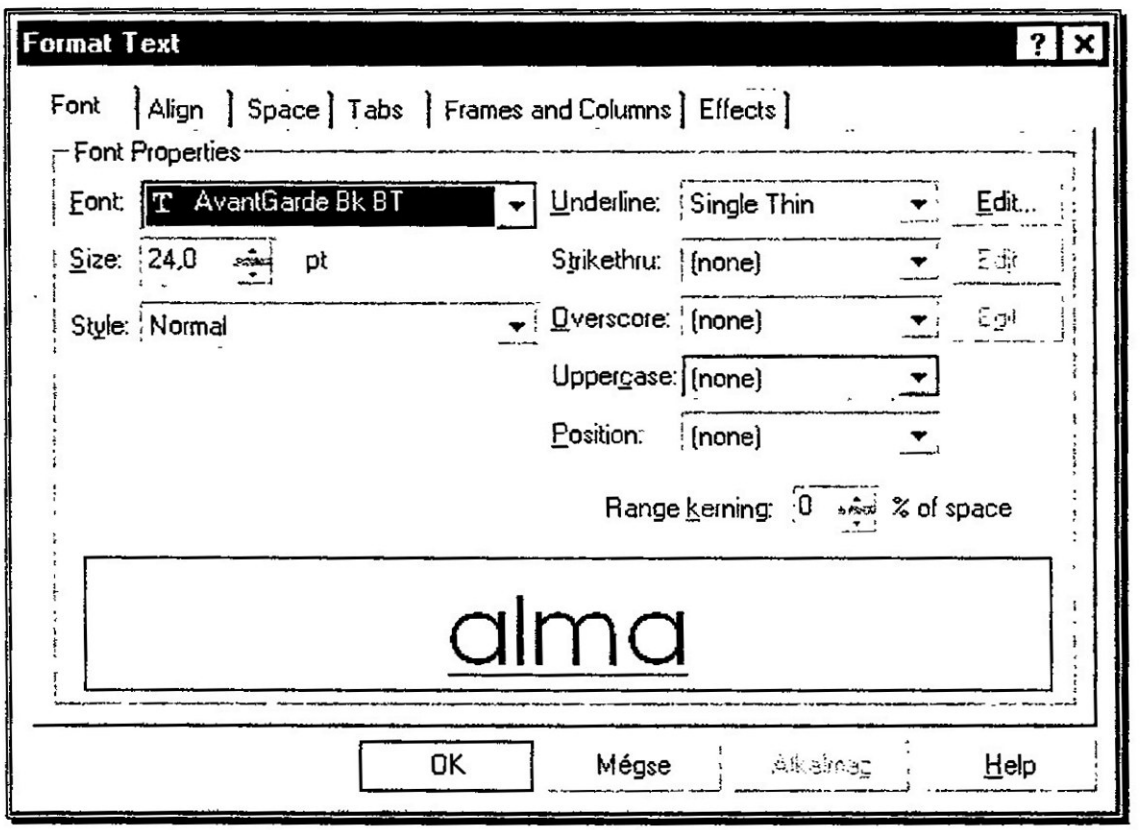
Billentyű	Hatása
Ctrl+B	Félkövér írásmódot vált. Megfelel a B Bold ikonnak.
Ctrl+I	Dőlt írásmódot vált. Megfelel az I Italic ikonnak.
Ctrl+T	Megjeleníti a karakterjellemzők beállítására szolgáló (**Format Text**) párbeszédpanelt. Megfelel a F Format Text ikonnak.
Ctrl+U	Aláhúzott írásmódot vált. Megfelel az U Underline ikonnak.
Ctrl+F	Vonalra illesztés.
Alt+F12	Illesztés a betűvonalra.
Shift+F3	Kisbetű/nagybetű váltás. Megfelel a Change Case ikonnak.
Ctrl+Shift+F	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a karakterkészlet-választó listába lép.
Ctrl+Shift+K	A kijelölt szöveget kisbetű méretű csupa nagybetűs írásmódúra (small caps) alakítja. Megfelel az All Small Capitals ikonnak.
Ctrl+Shift+P	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a betűméret választó listába lép.
Ctrl+Shift+S	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.
Ctrl+Shift+T	Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelt. Megfelel az Edit Text ikonnak.
Ctrl+Numpad2	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Decrease ikonnak.
Ctrl+Numpad8	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Increase ikonnak.

Ctrl+Numpad4 Ha a **NumLock** kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet megelőzőre csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Previous Combo Size ikonnak.

Ctrl+Numpad6 Ha a **NumLock** kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet követőre növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Next Combo Size ikonnak.

Karakterformázás párbeszédpanelen

A **Text** menü **Format Text** parancsával, a **Ctrl+T** billentyűkombinációval, illetve az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjával vagy a Format Text ikonnal jelenítjük meg a **Format Text** párbeszédpanelt, amelynek használatával végzett formázás esetén a beállításokat mintaablakban követhetjük. A parancs kiadása után a 6-20. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg.



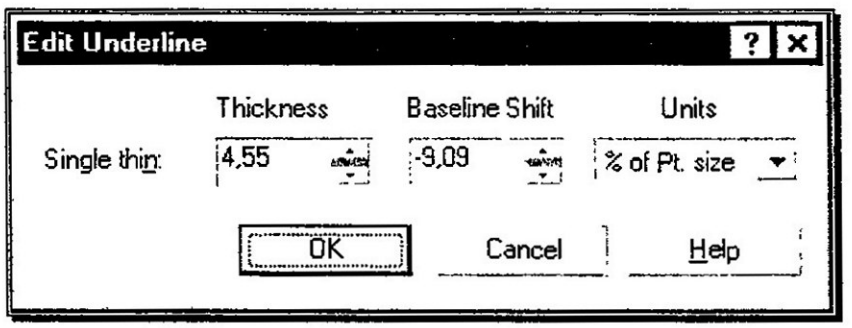
6-20. ábra

A karakterformák képernyős megjelenítése a **View** menü **Wireframe** parancsának (Simple Wireframe vagy Wireframe ikon) választásától, a nagyítástól és a szövegmímeléstől függ. Ha az adott nagyításban a képernyőn a szöveg nem jelenít-

hető meg, akkor a szöveg látszólagos, értelmetlen szövegként vagy néhány vonalként jelenik meg, hogy a képernyő újrarajzolásának sebessége gyorsabb legyen. Nemcsak az általában az összes karakterkészleten (fonton) érvényes úgynevezett „attribútumokat" lehet megváltoztatni ebben a párbeszédablakban, hanem a karakterkészletet is, a **Font** listából kiválasztva. A **Style** lista kiválasztható elemei a kijelölt karakterkészlettől függnek. A **Tools/Options/ Text** párbeszédpanel **Default text units** mezőjében határozhatjuk meg a mértékegységet. A betűméret 0,7 ponttól 2160 pontig 0,1 pontos lépcsőkben változtatható.

A **Position** listában választhatunk felső (*superscript* – megfelel a Superscript ikonnak) vagy alsó (*subscrip* – megfelel a Subscript ikonnak*t*) index elhelyezést is, az **Uppercase** listában választhatunk *All CAPS* (verzál – minden betű nagybetűként jelenik meg, megfelel az All Capitals ikonnak) vagy *Small CAPS* (Kiskapitális – minden betű kisbetű méretű nagybetűként jelenik meg, megfelel az All Small Capitals ikonnak) megjelenést. Szerkesztés közben hasonló hatású a Change Case ikon is.

Az **Underline** (aláhúzás), **Strikethru** (áthúzás) és **Overscore** (felülhúzás) mezők stílusa a listákból választással, a vonalak alapvonalhoz viszonyított mérete az **Edit** nyomógombokra kattintással határozható meg (lásd a 6-21. ábrát).

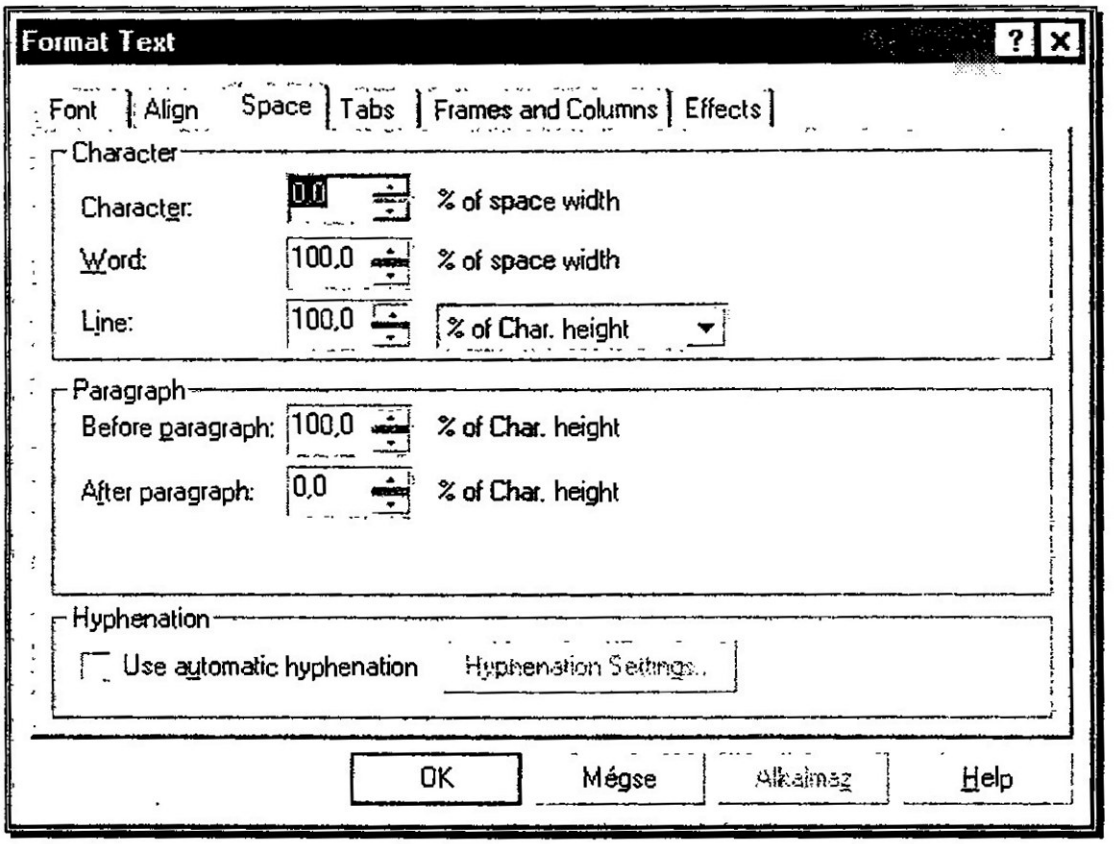


6-21. ábra

A karakterek egymástól való távolságát, helyzetét a sorhoz viszonyítva és bekezdés-igazítását a **Space** párbeszédpanel-lapon állítjuk be (lásd a 6-22. ábrát).

A **Character** mezőben adjuk meg a karakterek közötti távolságot, amely a szóközkarakter százalékában értendő. Ez lehet a szokásos esetben 0%, ritkított (a karakterek egymástól a mezőben megadott +% értékkel távolodnak egymástól), vagy sűrített (a karakterek egymáshoz a mértékmezőben megadott –% értékkel közelednek).

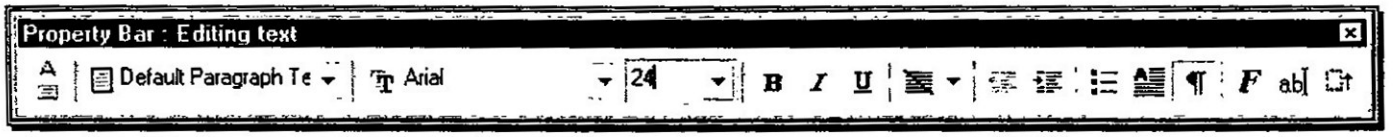
A **Word** (szóköz) és a **Line** (sortáv) mező beállításai hasonlóképpen értendők (a +% értékek növelik, a –% értékek csökkentik a távolságokat). A **Spacing** csoport jellemzőinek megváltoztatása az aktuális sor vagy bekezdés egészére érvényes lesz, nem csak a kijelölt szövegrészre. A beállításokat a Word Spacing és a Character Spacing ikonnal is végezhetjük.



6-22. ábra

Karakterformázás tulajdonságsávval

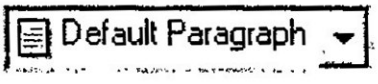
A karakter eszköz kiválasztása után a **Text** eszköztárral csaknem megegyező tulajdonságsáv is megjelenik (6-23. ábra). Ha nem az **Edit Text** párbeszédpanelen, hanem közvetlenül a dokumentumablakban szerkesztünk, akkor ennek parancsaival is formázhatjuk a szöveget.



6-23. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Létrehozáskor jelzi a grafikus és a bekezdésszöveget.



Stílusválasztó lista. A stílusok kezelésével az összetett formázások sokkal könnyebben ismételhetők meg, mintha minden egyes formai jellemzőt egyesével kellene megadnunk.

AvantGarde Bk B	Karakterkészlet-választó lista. A lista hosszát a dokumentumban használt fontokra korlátozhatjuk a **Tools/Options/Fonts** párbeszédpanel **Show document fonts only** jelölőnégyzetének bejelölésével. A **Show font sample in drop down font lists** jelölőnégyzet bejelölésével a legördített karakterkészlet választó lista mellett megjelenik az aktuálisan kijelölt font képe is. Szövegszerkesztés közben a Ctrl+Shift+F billentyűkombináció lenyomásakor ebbe a mezőbe lépünk.
24	Karakterméret beállító lista. Szövegszerkesztés közben a Ctrl+Shift+P billentyűkombináció lenyomásakor ebbe a mezőbe lépünk.
B	Félkövér karakterformát állít be. Nem alkalmazható az összes karakterkészleten.
I	Dőlt karakterformát állít be.
U	Aláhúzott karakterformát állít be.
F	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt. A formázás a kijelölt szövegen érvényesül.
ab	Megjeleníti az **Edit Text** párbeszédpanel, és abba betölti a kijelölt szöveget.
	Bekezdésszövegre konvertálja a grafikus szöveget és grafikusra a bekezdésszöveget.
	Görbévé konvertálja a szöveget.

A görbévé alakító ikon, a kijelölt téglalapot, ellipszist vagy szövegobjektumot átalakítja görbe- és vonalszakaszok sorozatává. Az ilyen görbék a Shape formázóeszközzel csomópontonként tovább módosíthatók. A görbévé alakítás előtti állapotot csak az **Edit** menü **Undo** parancsával állíthatjuk vissza.

Igaz ez a görbévé alakított szövegre is. Az ilyen szöveg már nem szerkeszthető sem a szöveg eszközzel, sem a **Text** menü szerkesztő parancsaival. A görbévé alakított szöveg is módosítható viszont a Shape formázóeszközzel (lásd a 6-24. ábrát). Az egymást átfedő vagy több különálló görbéből álló karaktereket tartalmazó szöveg görbévé alakításakor az átfedésben lévő területek átlátszóak lesznek. A teljes karakter a görbévé alakítás után az **Arrange** (elrendezés) menü **Break Apart** (szétszedés) parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval tölthető ki (lásd a 6-25. ábrát).

A karaktersorozat görbévé alakításakor objektumcsoport jön létre, ha grafikus szöveg karaktereire különböző körvonalat, illetve kitöltést alkalmazunk. Ebben minden egyes eltérő kitöltés vagy körvonal-összeállításhoz egy-egy új objektum kapcsolódik. Az ikonparancs megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

6-24. ábra

Még számos más ikont alkalmazhatunk a karakterek formázására. Ezeket a program testre szabásánál kategóriánként ismertetjük.

6-25. ábra

Bekezdésformák

A karakterek formázásához hasonlóan a bekezdéseket is formázhatjuk a **Text** eszköztárral és az avval csaknem megegyező **Editing Text** tulajdonságsáv elemeivel. A bekezdések a keretbe írt szövegeknek azon részei, amelyeket egymástól az **Enter** billentyű lenyomásával megadott jelek határolnak. A ¶ bekezdésvége jel akkor jelenik meg, ha megjelenítését az **Edit Text** párbeszédpanel eszköztár megfelelő ¶ kapcsolójával, illetve a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** paranccsal bekapcsoltuk (természetesen, ha emellett a **Tools/Options/Text** párbeszédpanelen a nem nyomtatható karakterek kijelzését kiválasztottuk).

A **Format Text** párbeszédpanel **Tabs and Indents, Frames and Columns** és **Effects** lapjai szolgálnak a bekezdések formázására.

Bekezdésformázás billentyűkombinációkkal

A programban karakterformázásra alkalmazható gyorsgombok:

Billentyű	Hatása
Ctrl+J	A bekezdést sorkizártan igazítja. Megfelel a Full Alignment ikonnak.
Ctrl+L	A bekezdést balra igazítja. Megfelel a Left Alignment ikonnak.
Ctrl+N	Megszünteti a bekezdés igazítását. Megfelel a No Alignment ikonnak.

Ctrl+R — A bekezdést jobbra igazítja. Megfelel a Right Alignment ikonnak.

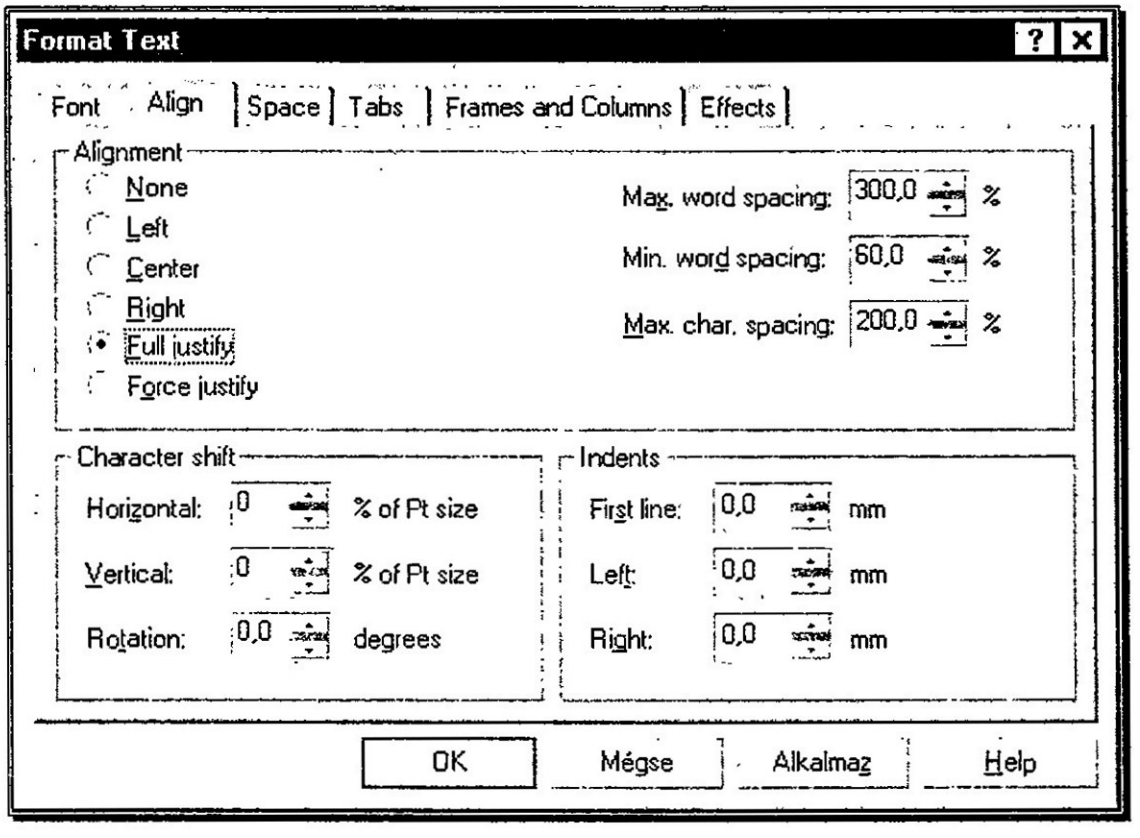
Ctrl+T — Megjeleníti a karakter és bekezdésjellemzők beállítására szolgáló (**Format Text**) párbeszédpanelt. Megfelel a Format Text ikonnak.

Ctrl+Shift+S — Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.

Ctrl+Shift+T — Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelt.

Bekezdésformázás párbeszédpanelen

A **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjával vagy a Format Text ikonnal jelenítjük meg a bekezdés formázására is szolgáló párbeszédpanelt. Az **Align** párbeszédpanel-lapon található **Alignment** csoport választókapcsolóival a bal és jobb szövegkerethez, azok közé vízszintesen középre igazíthatjuk a szöveget.



6-26. ábra

A **Full justify** igazítás vagy a **Text** eszköztár, tulajdonságsáv, **Edit Text** párbeszédpanel Full Alignment ikonja a szóközöket automatikusan úgy növeli,

hogy a sorok a jobb és bal margóhoz igazodjanak, a jobb és bal margóval egyaránt párhuzamos sorkezdetet, sorvéget alakítva ki, azaz sorkizártan igazítja az aktuális bekezdést. A sorvégi szóközök helyett a sor belsejében található szóközöket növeli. A bekezdés utolsó sorát balra igazítja. A **Force justify** választókapcsoló vagy a **Text** eszköztár Force Full Alignment ikonja szintén sorkizártan igazít, de a bekezdés utolsó sorát is kinyújtja a bekezdésszöveg jobb szegélyéig.

A sorkizárt igazításoknál alkalmazható legnagyobb szóközt a **Max. word spacing** mezőben, a legkisebb szóközt a **Min. word spacing** mezőben adjuk meg. Ha ezek alkalmazásával nem oldható meg a sorkizárt igazítás, akkor a karakterközök növelése következik, amelynek megengedhető mértékét a **Max. char spacing** mezőben adjuk meg. Ezeket az értékeket csak bekezdésszövegek esetén találjuk meg a **Format Text** párbeszédpanelen.

A **Character shift** csoport elemeivel a bekezdés karaktereit eltolhatjuk, elforgathatjuk az alapvonalhoz képest. Az **Indents** csoportban megadhatjuk a következő távolságokat: a bekezdés első sorának a bal oldali (**First line**), az összes többi sorának a bal oldali (**Left**) és a jobb oldali (**Right**) szövegkerettől mért behúzását. A behúzásokat az alapértelmezés szerinti tabulátorpozíciónként növelhetjük az Increase Indent, csökkenthetjük a Decrease Indent ikonnal.

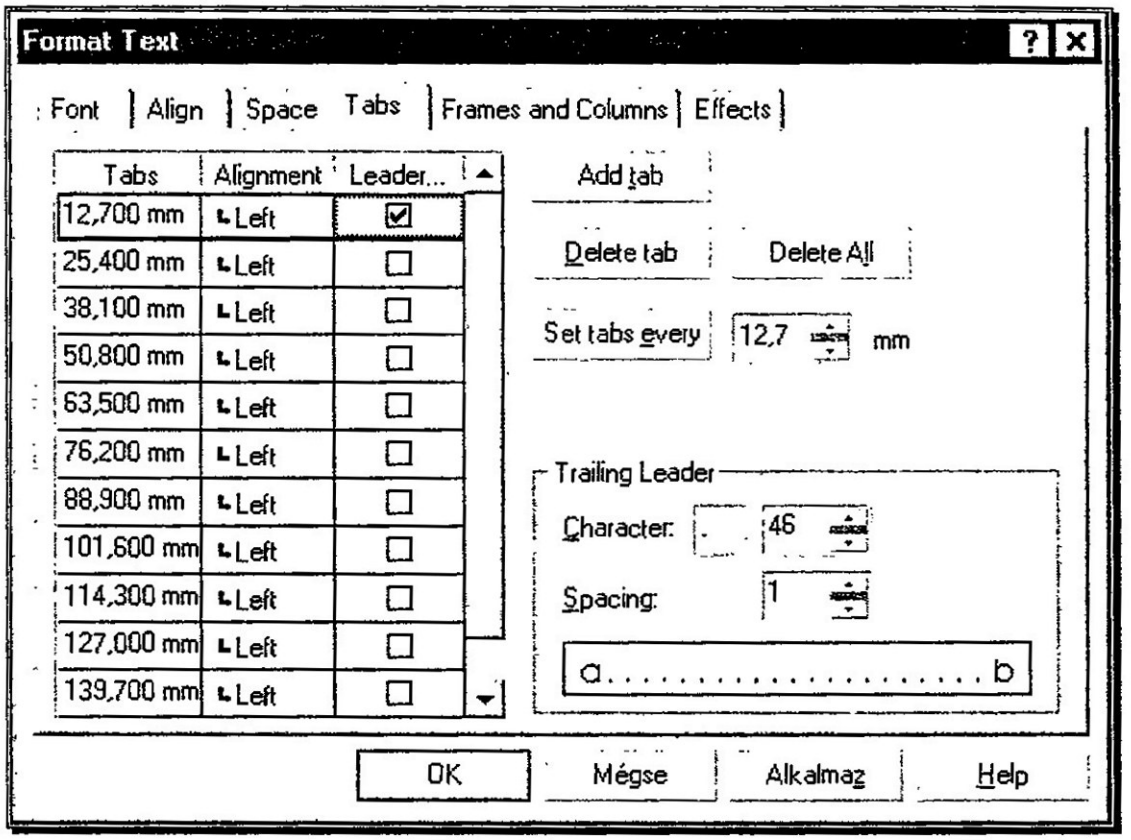
A **Space** párbeszédpanel-lapon a bekezdés karakterei magasságának százalékában beállíthatjuk a bekezdés előtti (**Before paragraph**) és utáni (**After paragraph**) távolságot (lásd a 6-22. ábrát). A beállítást a 100.0 100.0 Space Before and After Paragraph mezőkkel is végezhetjük.

Tabulátorok beállítása

A tabulátorok segítségével olyan nagyobb, több karakterhosszból álló távolságokat határozhatunk meg, amelyeket ezután egyetlen billentyű Tab lenyomásával szúrunk be a szövegbe, és amelyek a gyors mozgást, pontos távolságú karakterelhelyezést és számok tizedesjellel egymás fölé helyezését teszik lehetővé.

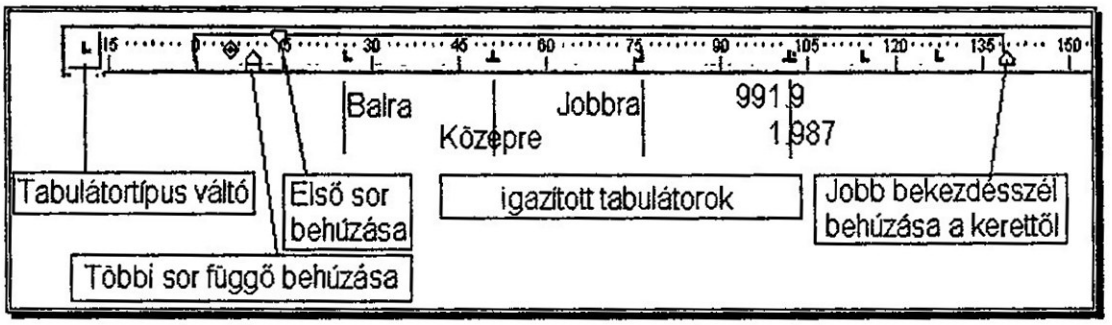
A **Tabs** párbeszédpanel-lapon állítjuk be az alapértelmezett tabulátorpozíciókat (**Set Tabs Every**), az egyéni tabulátorpozíciók típusát, helyét, a tabulátorvezető karaktereket és a bekezdés behúzását (lásd a 6-27. ábrát).

Új tabulátorpozíciókat az **Add tab** nyomógombbal veszünk fel. Ezek és a régi tabulátorpozíciók jellemző távolság és igazítás értékeit a párbeszédpanel bal oldali részének megfelelő oszlopába kattintva módosítjuk. A tabulátorvezető karaktereket (amelyek a tabulátorpozíciók előtt megjelenő karaktereket jelölik) a **Trailing Leader** csoportban állítjuk be. E csoport **Spacing** mezőjében adjuk meg az ilyen karakterek között tartandó távolságot.



6-27. ábra

A tabulátortípusok, tabulátorpozíciók és bekezdésbehúzások meghatározását a párbeszédpanel-lap mellett a bekezdésszöveg szerkesztésekor a szerkesztő felső részén megjelenő vonalzó segítségével is végezhetjük. A tabulátortípus-váltó ikonra kattintással választhatjuk ki a megfelelő típust, amelyet a vonalzóra kattintva helyezünk el (lásd a 6-28. ábrát).



6-28. ábra

Ezeket a tabulátortípusokat a párbeszédpanelben az **Alignment** oszlopban, vagy a vonalzó elején álló ikonra kattintva választjuk ki. A vonalzón az egér bal gombjának nyomva tartásával „megfogott" tabulátorjelet jobbra-balra mozgathatjuk és helyezhetjük át az egérrel. A tabulátorpozíció törléséhez a vonalzón egérrel megfogott tabulátorpozíció-jelet egérrel a dokumentum belseje felé húzzuk, majd felengedjük az egérgombot. Az áthelyezés a párbeszédpaneles tabulátorbeállítás **Add tab** (felvesz), **Delete** (töröl) parancsaival, az összes tabulációs jel törlése a **Delete All** paranccsal is elvégezhető.

Az egér jobb gombjával a vonalzóra kattintva megjelenített helyi menü parancsaival is elhelyezhetünk tabulátorpozíciókat. Balra igazított tabulátort helyezünk el a helyi menü **Left Tab**, középre igazítottat a **Centre Tab**, jobbra igazítottat a **Right Tab**, decimális tabulátort a **Decimal Tab** parancsával.

A tabulátorpozíció-igazítások jellegzetes tulajdonságai:

Balra ütköztetett:

első	második	harmadik	negyedik	ötödik
hatodik	hetedik	nyolcadik	kilencedik	

A szöveg bal széle illeszkedik a tabulációs pozícióhoz.

Itt a kitöltő karakter a tabulált oszlopok között a szóköz. Ezeket a **Leader** paramétercsoportban állíthatjuk be. Az ütköztetés pozíciójának megváltoztatása ehhez hasonlóan egérrel a vonalzón lehetséges.

Jobbra ütköztetett:

.. ..1. .....2. .....3. .....4. ..... 5.....6. .....7.
.. ..10. .....12. .....13. .....14. ..... 15.....16. .....17.
.. ..100. .....120. .....130. ..... 140..... 150.....160. .....170.

A szöveg jobb széle illeszkedik a tabulációs pozícióhoz. Láthatjuk, hogy ez a tabulátorigazítás a számjegy táblázatok írásánál érvényesül igazán. Az elválasztó karakter itt a pont.

Középre ütköztetett:

_____ első _____ másik első
_____ második _____ másik második
_____ harmadik _____ másik harmadik

A szöveg közepe illeszkedik a tabulációs pozícióhoz. Az elválasztó karakter ebben az esetben az aláhúzás.

Tizedes jegyre igazított (Decimális):

----------1.1---------- 78.
---------- 121.2 ----------8989898.
----------1111.222222----------787.876786
---------- 23.333----------8989.9

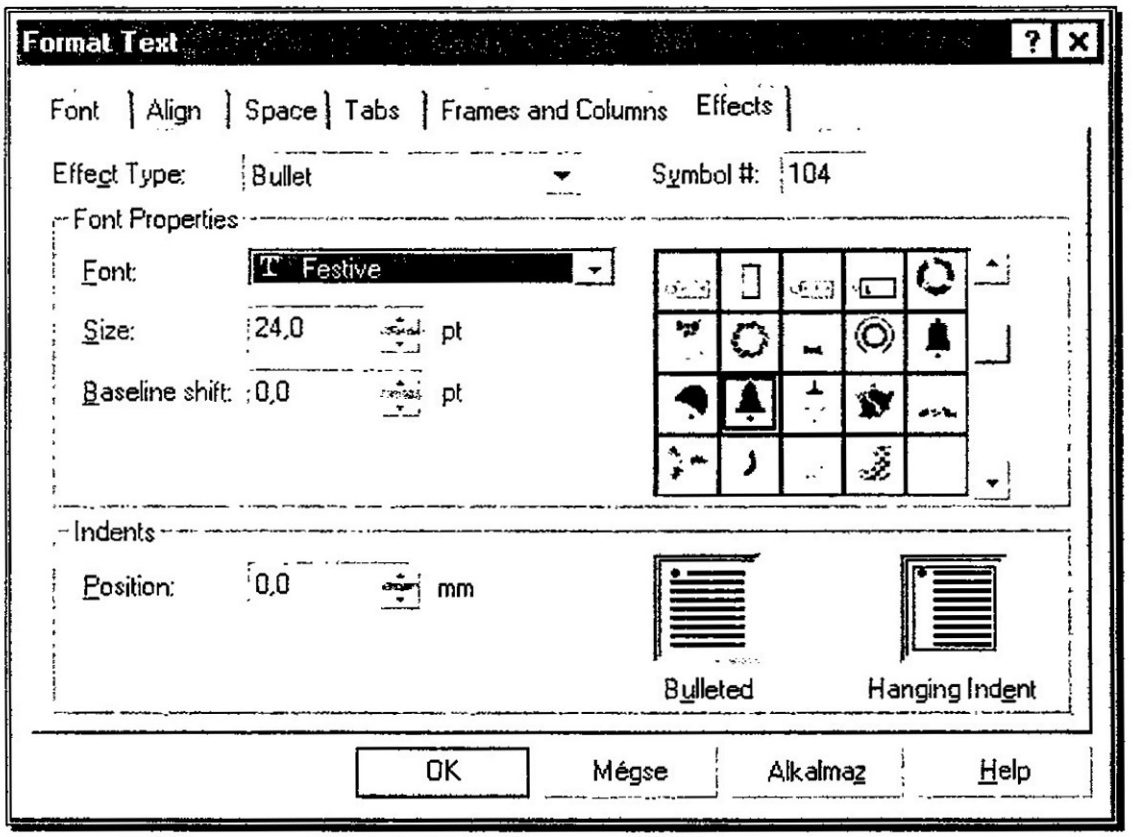
Az elválasztó karakter ebben az esetben a kötőjel. Figyeljük meg, hogy a tabuláció helye ebben az esetben a tizedespont pozíciójával esik egybe.

Felsorolásjeles bekezdések

A felsorolásjeles, azaz a bajszos szöveg minden bekezdése előtt egy különleges karakter, a felsorolásjel, vagyis a bajusz áll. A felsorolásjel ki- és bekapcsolására a **Text** eszköztár ikonját használjuk. A felsorolásjel helye megjelenik a vonalzón is. Annak egeres elhúzásával a bekezdés első sorának behúzását módosítjuk.

A bajszos szöveg jellemzőinek pontos beállítását a **Format Text** párbeszédpanel **Effects** lapján végezzük (lásd a 6-29. ábrát). A felsorolásjel jellemzőinek beállítá-

sához válasszuk az **Effect Type** lista *Bullet* elemét. A **Font** listán választjuk ki azt a karakterkészletet, amelynek elemei a lista mellett megjelennek. A felsorolásjelet ebből a készletből választjuk. A **Size** mezőben állítjuk be a bajuszkarakter méretét, a **Position** mezőben a bekezdés első sorának behúzását.



6-29. ábra

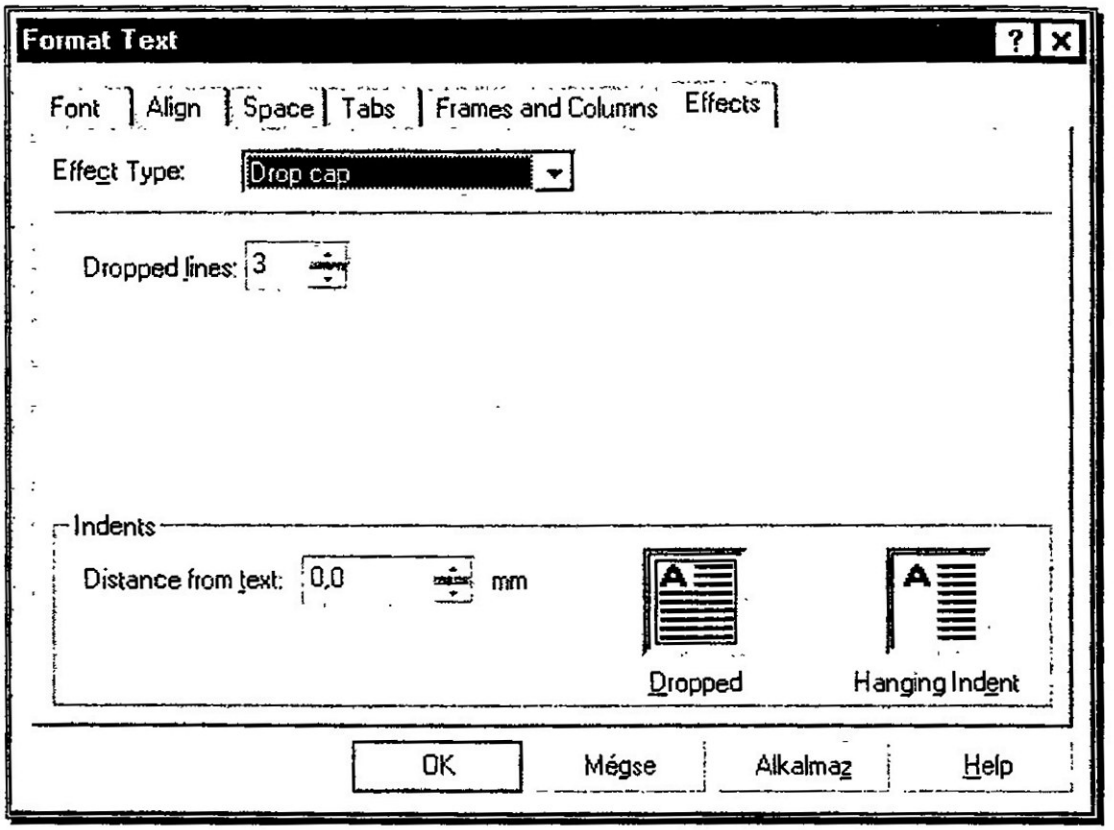
A **Baseline shift** mezőben állítjuk be a bajuszkarakter emelését a bekezdés első sorának alapvonalához képest. Az **Indents** csoport ikonjaival határozzuk meg a bajuszkarakterhez viszonyítva a többi sor elhelyezkedését. A **Hanging Indent** ikonnal függő behúzást állíthatunk be.

Iniciálé készítése

A **Format Text** párbeszédpanel **Effects** lapján állítjuk be a bekezdés első karakterének iniciálé-szerű megnövelését. Az iniciálé jellemzőinek beállításához válasszuk az **Effect Type** lista *Drop cap* elemét (lásd a 6-30. ábrát).

A párbeszédpanel **Dropped lines** mezőjében a bekezdés sorainak számában adjuk meg az iniciálé karakterméretét. A **Distance from text** mezőben határozzuk meg az iniciálé karakter és a követő szöveg távolságát. Az **Indents** csoport ikonjaival itt is – a bajuszkarakterekhez hasonlóan – az első karakterhez viszonyítva határozzuk meg a többi sor elhelyezkedését. Az iniciálé karaktertípusa megegyezik bekezdés karaktereinek típusával. Díszesebb, a bekezdés karaktereitől eltérő iniciá-

lékat készítsünk külön keretbe. Grafikus szövegként elkészítve jóval több hatást alkalmazhatunk. Az egységes megjelenés érdekében készíthetünk azonos hatású grafikus szövegeket, betűnként, a teljes ábécére is.

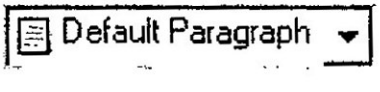


6-30. ábra

Bekezdésformázás tulajdonságsávval

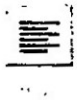
A karakter eszköz kiválasztása után a **Text** eszköztárral csaknem megegyező tulajdonságsáv is megjelenik (lásd a 6-1. ábrát). Ha közvetlenül a dokumentumablakban szerkesztünk, akkor ennek parancsaival is formázhatjuk a szöveget.
A tulajdonságsáv (bekezdésformázásra vonatkozó) elemei és funkciói:

Létrehozáskor jelzi a grafikus és a bekezdésszöveget. Egyes esetekben válthatunk a két forma között.



Stílusválasztó lista. A stílusok kezelésével az összetett formázások sokkal könnyebben ismételhetők meg, mintha minden egyes formai jellemzőt egyesével kellene megadnunk.

Kikapcsolja a bekezdésszöveg igazítását.



Balra (a keret bal széléhez) igazítja a bekezdésszöveget.

	Középre (a keret tengelyéhez szimmetrikusan) igazítja a bekezdésszöveget.
	Jobbra (a keret jobb széléhez) igazítja a bekezdésszöveget.
	Sorkizártan igazítja a bekezdés szövegét. Az utolsó sort balra igazítja.
	Erőltetetten, az utolsó sorral együtt sorkizártan igazítja a bekezdés szövegét
	A bekezdést egy tabulátorpozícióval kiengedi.
	A bekezdést egy tabulátorpozícióval behúzza.
	Felsorolásjelet helyez el a bekezdés előtt.
	Iniciálét készít a bekezdés első karakteréből.
	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt. A formázás a kijelölt szövegen érvényesül.
	Megjeleníti az **Edit Text** párbeszédpanel, és abba betölti a kijelölt szöveget.

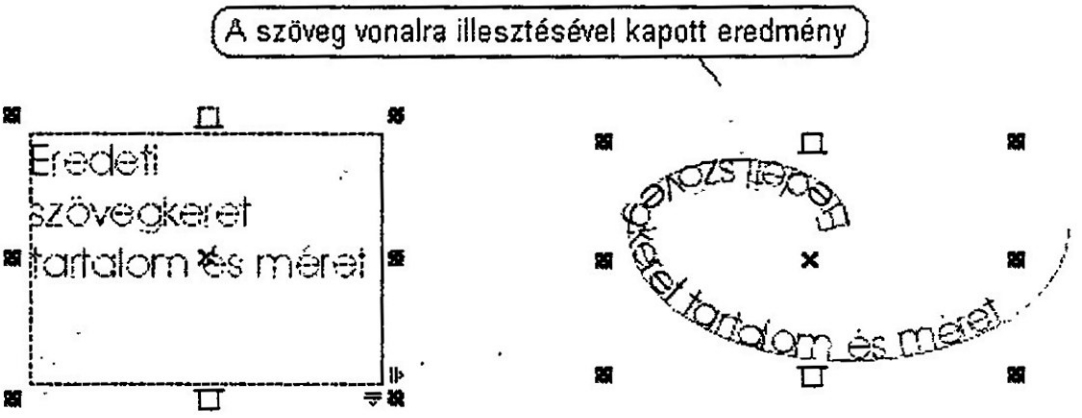
Bekezdésformázás vonalzóval

Kijelölt bekezdésszövegek esetén a vonalzón megjelenik a bekezdés néhány jellemzője, és ezeket a jeleket felhasználhatjuk a formázáshoz. A szöveg bal és jobb szélét, valamint az első sor bal szélét jelölő jeleket az egérrel elmozgatva állíthatjuk. Ehhez rámutatunk a mozgatni kívánt vonalzóelemre, lenyomjuk az egér bal gombját és annak nyomva tartása mellett, elvontatjuk új helyére, ahol felengedjük az egérgombot.

Ugyanezeket a bekezdésjellemzőket pontosan a párbeszédpanel mezőinek beállításával adjuk meg (mint a 6-27. ábrán látható, látszólag ezredmilliméter pontossággal). Ilyen pontosság az egeres elhelyezésnél nem érhető el. Használhatjuk a behúzás csökkentésére a **Text** eszköztár, illetve a tulajdonságsáv és növelésére az ikonját. A bekezdést megelőző (**Before paragraph**) és követő (**After paragraph**) térközöket a **Format Text** párbeszédpanel **Spacing** lapján állítjuk be (6-22. ábra). A távolságokat a sorban érvényes karaktermagasság százalékában adjuk meg.

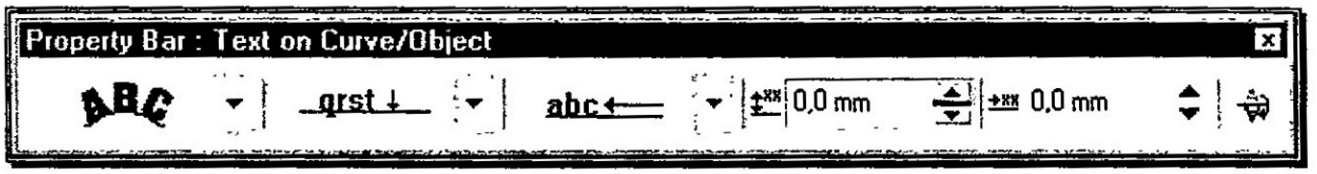
Szöveg görbére illesztése

A szövegkeretek tartalmát tetszőleges görbéhez igazíthatjuk a **Text** menü **Fit text to path** parancsával. Ehhez létre kell hoznunk a szövegkeretet a bekezdésszöveggel és az igazítási útvonalat kijelölő görbét. Válasszuk ki a szövegkeretet, utána adjuk ki a fenti parancsot, majd jelöljük ki az útvonalgörbét. A művelet során az eredeti objektum törlődik (lásd még az alapértelmezett eszköztárak parancsaival foglalkozó részt is).



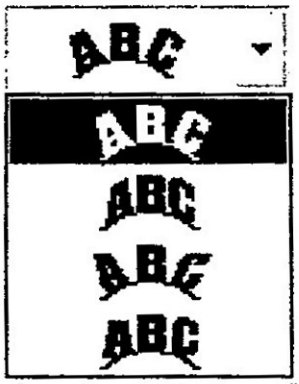
6-31. ábra

Az útvonalgörbe lehet 0 vastagságú is. Ha kijelölünk egy ilyen, görbére illesztett szöveget, akkor a 6-32. ábra szerinti tulajdonságsáv jelenik meg.

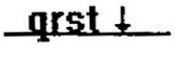


6-32. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

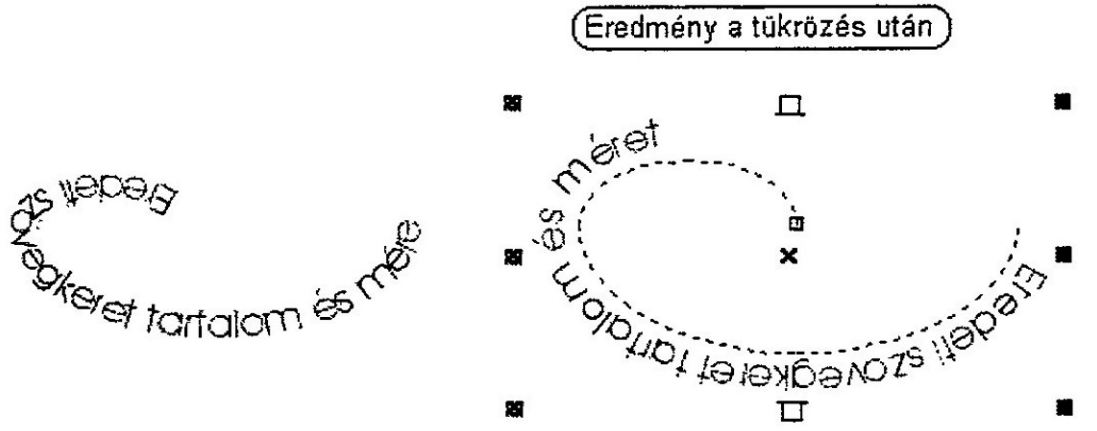


Beállítja a vonalra illesztett szöveg karakterei függőleges tengelyének irányát (párhuzamos, sugárirányú – lásd a mintát).



Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított függőleges helyzetét (alatta, fölötte megy stb.).

abc	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított vízszintes helyzetét (az útvonalgörbe elejére, közepére vagy végéhez illesztett).
0,0 mm	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbétől mért függőleges távolságát.
0,0 mm	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbe elejétől mért távolságát.
	A szöveget középpontos tükrözéssel áthelyezi az útvonalgörbe másik oldalára (lásd a 6-33. ábrát).

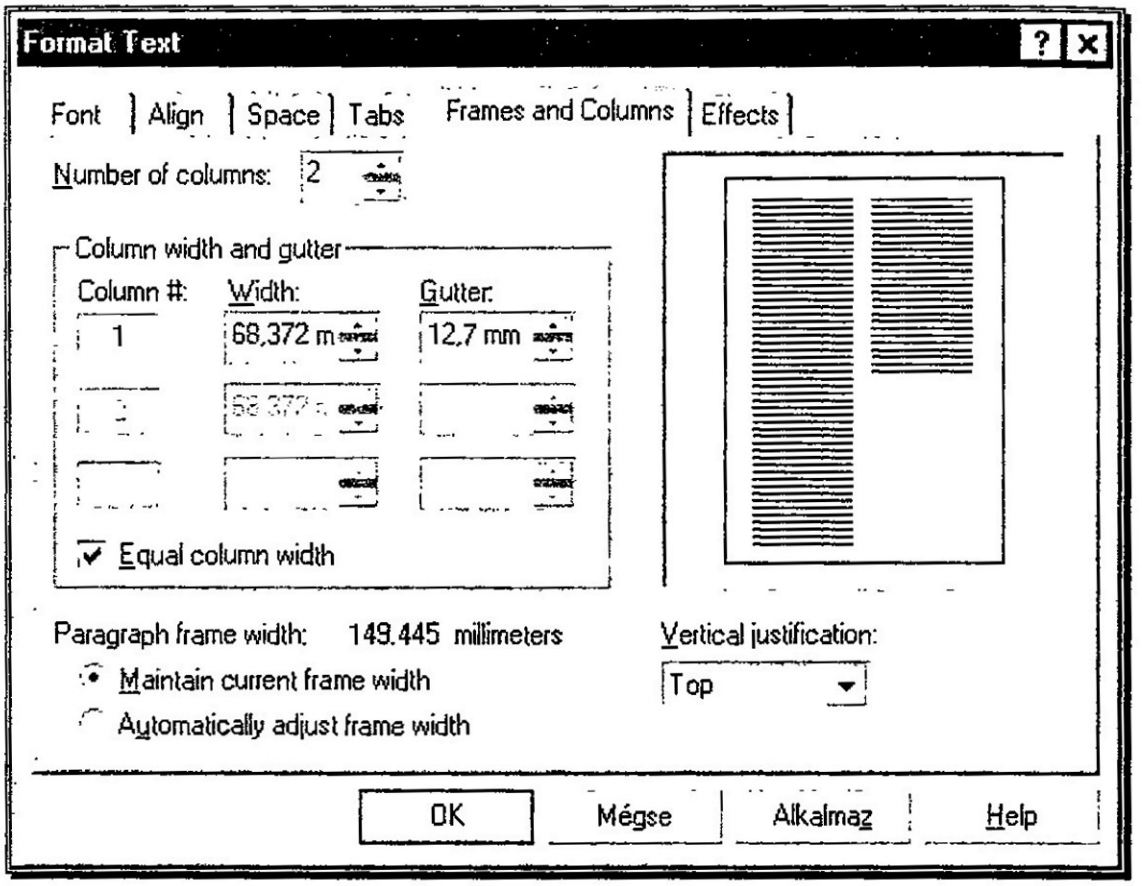


6-33. ábra

Keret és a hasábjellemzők beállítása

Az elsőt követő hasábokban akkor jelenik meg a begépelt szöveg, ha a megelőző hasáb megtelt. A **Format Text** párbeszédpanel **Frames and Columns** lapján állítjuk be a keretek és a hasábok jellemző tulajdonságait (lásd a 6-34. ábrát). A **Number of columns** mezőben adjuk meg a hasábok számát. A **Column width and gutter** csoportban adjuk meg az adott hasáb (**Column**) szélességét (**Width**) és az oszlopok közötti távolságot (**Gutter**).

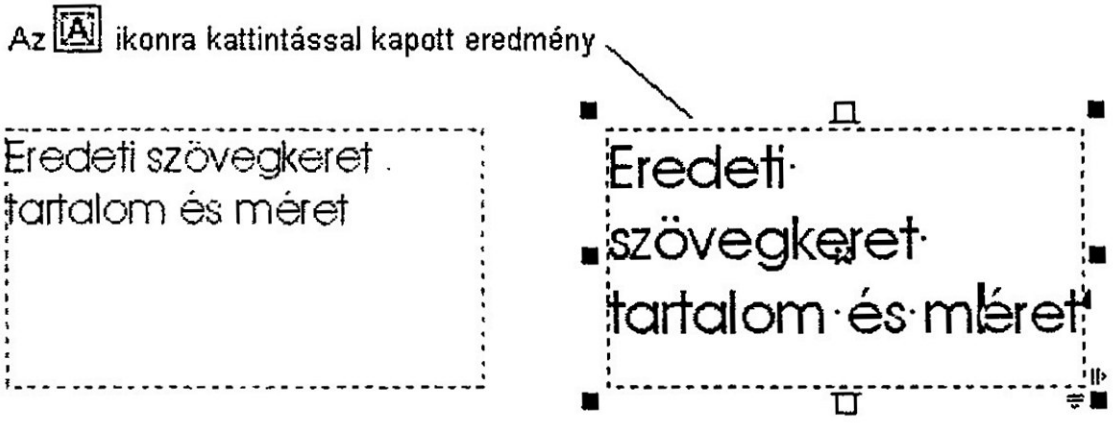
Az **Equal column width** jelölőnégyzet bekapcsolásával minden hasáb között egyforma – az első hasábon beállítható – távolság érvényesül. A hasábok tartalmának függőleges igazítását állítjuk be a **Vertical justification** listában. Az itt található listaelemeknek megfelelő jellemzők beállíthatók a következő ikonokkal is: Top Vertical Alignment – a keret tetejéhez, Center Vertical Alignment: függőlegesen a keret közepéhez, Bottom Vertical Alignment – a keret aljához igazítja a keret tartalmát, Full Vertical Alignment – a sorokat egyenletesen szétosztja a teljes keretben.



6-34. ábra

A **Maintain current frame width** választókapcsolóval olyan keretszélességet állítunk be, amelynek méretét tetszőlegesen beállíthatjuk egérrel. Az **Automatically adjust frame width** választókapcsoló választása esetén a keret szélessége a paragrafusszövegtől függ, a program automatikusan állítja be, egérrel sem módosítható.

A szövegkeretek megjelenítését ki- vagy bekapcsolhatjuk a Show Text Frames ikonnal. A **Text** menü **Fit Text To Frame** parancsa vagy a Fit Text To Frame ikon a szövegkeret határáig nagyítja fel a keret tartalmát (lásd a 6-35. ábrát).

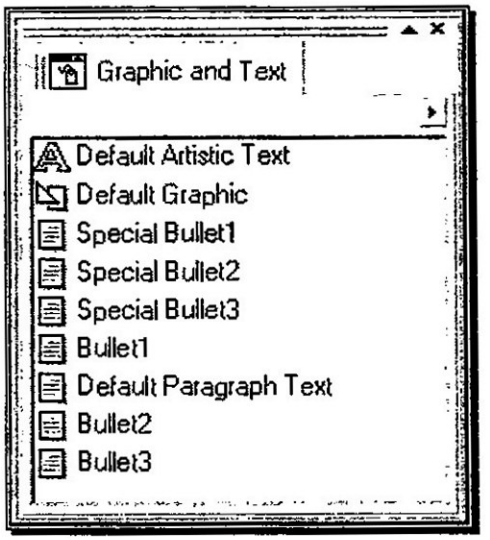


6-35. ábra

Stílusok kezelése

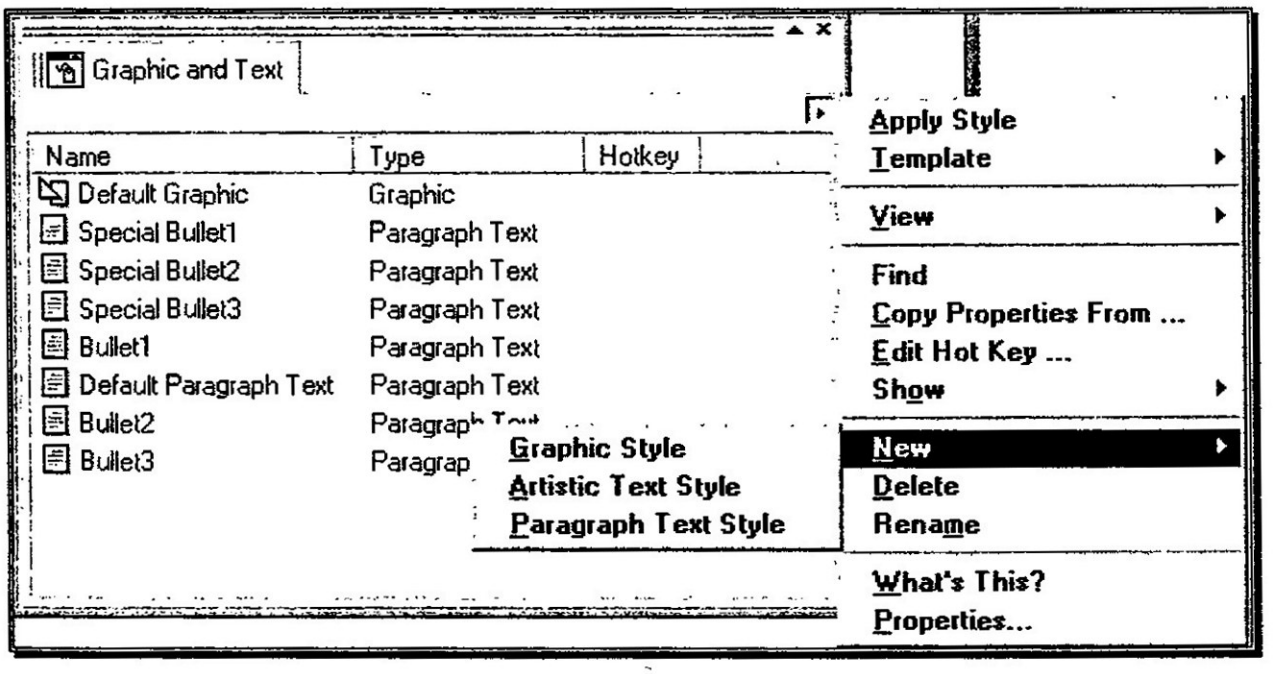
Az aktuális beállításokat saját nevű stílusként menthetjük el a **Tools** menü **Graphic and Text Styles** parancsával, illetve a Ctrl+F5 billentyűkombinációval vagy a Graphic and Text Styles ikonnal. A paranccsal a 6-36. ábra szerinti dokkolt ablakot jelenítjük meg.

A **Text** eszköztár első helyén szereplő stílusválasztó listával, a **Graphic and Text Styles** parancs hatására megjelenő párbeszédpanel ▶ ikonjára kattintva megjeleníthető helyi menüjének **Apply Style** parancsával érvényesíthetjük a beállított stílusjellemzőket a kurzort tartalmazó bekezdésen (lásd a 6-38. ábrát). Így az aktuális bekezdésre egyetlen paranccsal az összes formátumjellemzőt megadhatjuk.



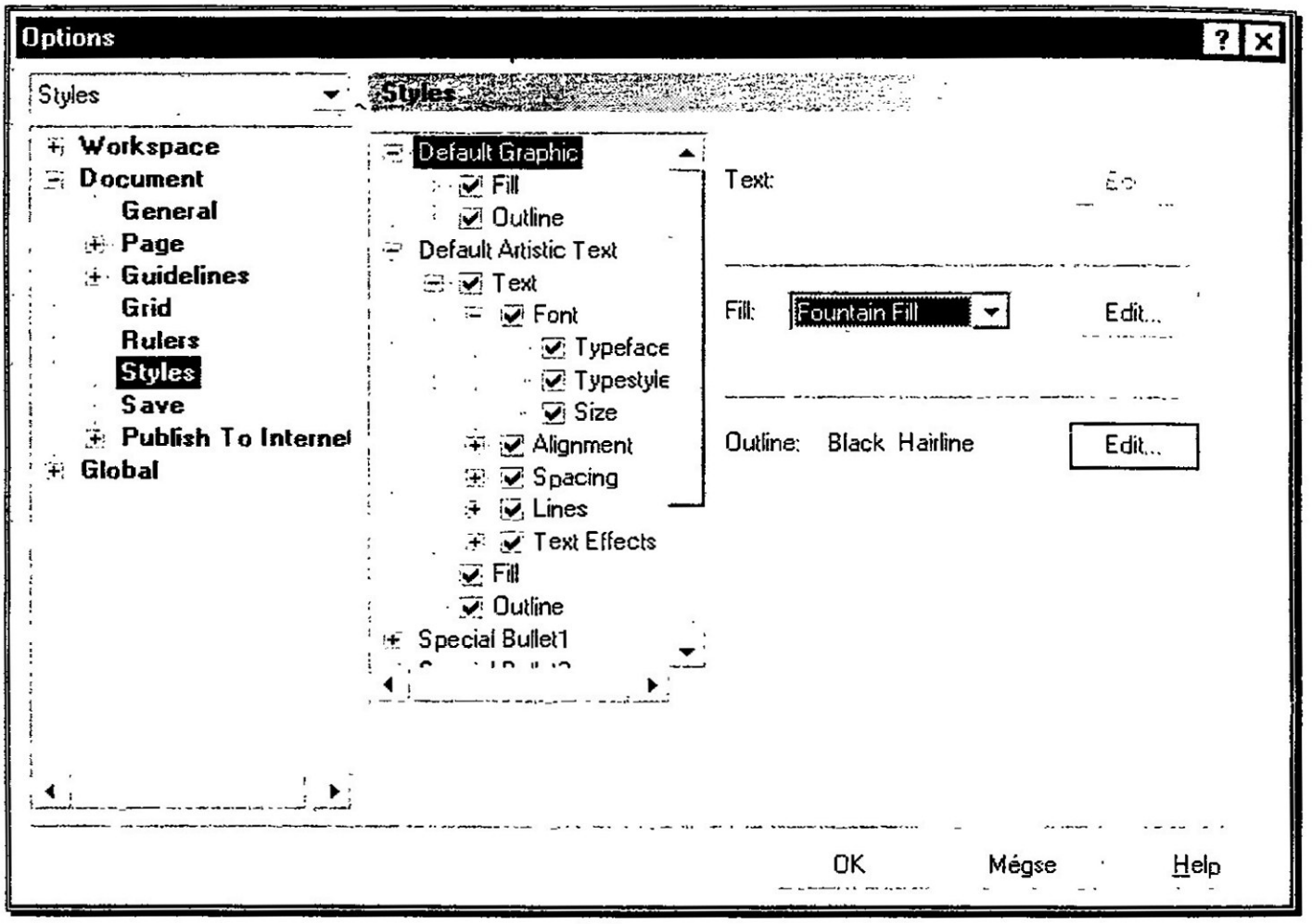
6-36. ábra

A helyi menü **Template▶ Load** parancsával sablonba rögzített stílusokat vehetünk át. A **Save As** paranccsal saját stílusainkat elmenthetjük egy *.cdt* kiterjesztésű állományba. A **Template▶ Set As Default for New Documents** parancsával a használt stílusokat alapértelmezetté tehetjük az új dokumentumok számára. A **View** almenü parancsaival a dokkolt ablak megjelenését állítjuk be. A **List** típusú megjelenítés látszik a 6-36. ábrán, a részletes adatokat bemutató **Details** típusú megjelenítés a 6-37. ábrán. A **Large icon** típusú megjelenítés olyan nagyméretű ikonokat alkalmaz, amelyekről könnyebben eldönthető a stílus formai tulajdonsága.



6-37. ábra

A stílusablak **New** parancsával hozhatunk létre új, üres stílusokat. Ezek a lista alján jelennek meg. Formázásukhoz, vagyis ilyen jellemzőik beállításához válasszuk ki ezeket, majd a jobb egérgombbal megjelenő helyi menü vagy a dokkolt ablak menüjének **Properties** parancsát adjuk ki. Ekkor megjelenik a (**Tools** menü **Options** parancsával is megjeleníthető) párbeszédpanel **Styles** lapja. A stílus különböző ágait egyenként formázzuk. Az ágakat a ⊞ ikonokra kattintva nyitjuk ki a párbeszédpanelen. A 6-38. ábrán látható, hogy egy grafikus szöveg stílusjellemzői a betűtípusból, betűméretből, igazításból, közök elhelyezéséből, vonalak jellemzőiből, különféle hatásokból és körvonal tulajdonságokból állnak össze.

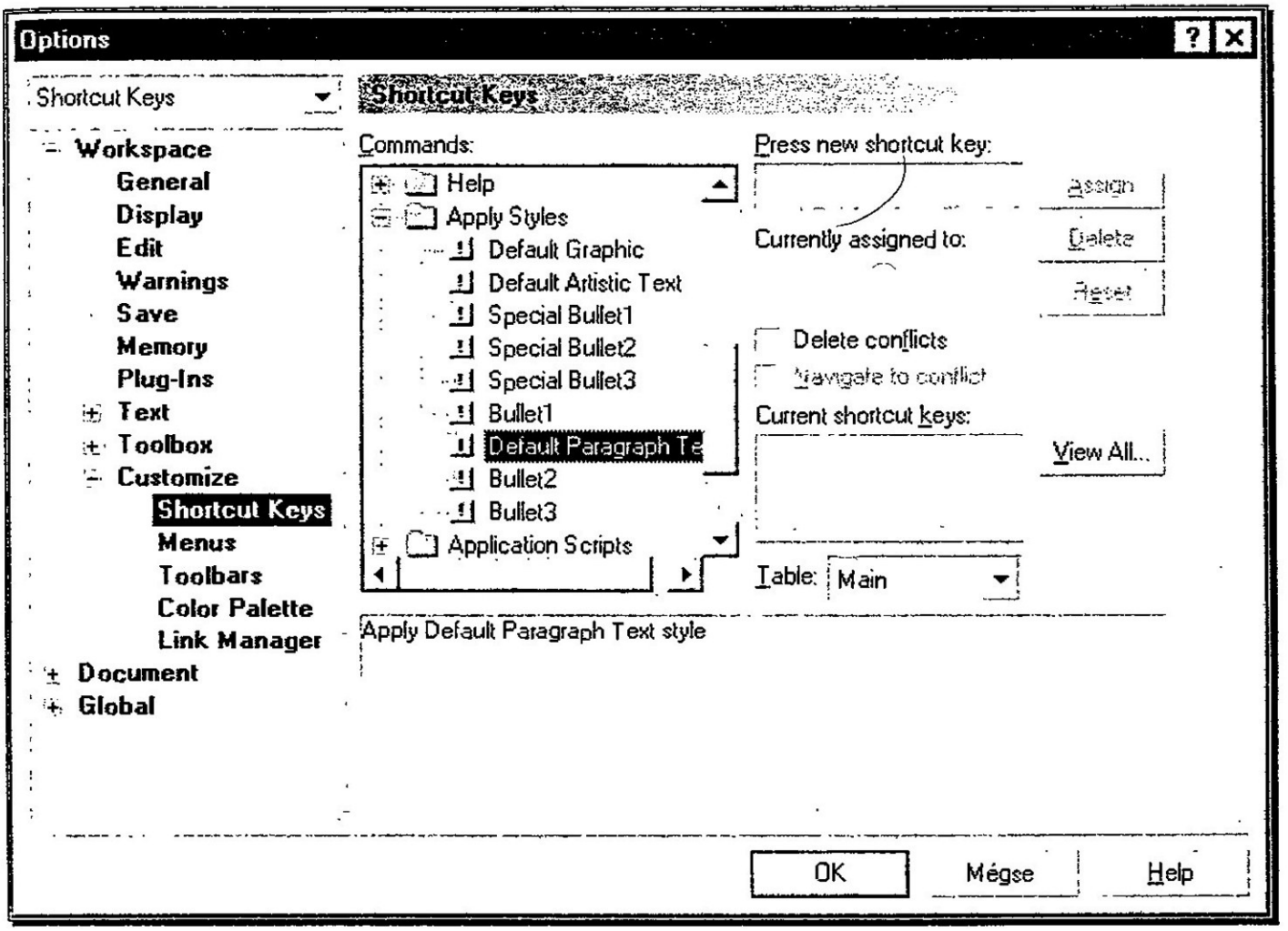


6-38. ábra

A stílusoknak saját nevet adhatunk a dokkolt ablak menüjének **Rename** parancsával. A felesleges stílusokat a **Delete** paranccsal törölhetjük. A stílusok másolhatók is egy másik rajzelemről. Ehhez előzőleg kijelöljük a formázandó rajzelemet, majd kiadjuk az **Edit** menü **Copy Properties From** parancsát (illetve megnyomjuk a Ctrl+Shift+A billentyűkombinációt), utána kijelöljük az eredeti jellemzőket tartalmazó rajzelemet, amelynek tulajdonságait másolnánk.

A helyi menü **Edit Hot Key** parancsával billentyűkombinációt kapcsolhatunk gyakran használt stílusainkhoz, hogy így is gyorsítsuk munkánkat (lásd a 6-39.

ábrát). Az **Apply Styles** listaágban kiválasztott stílusokhoz a **Press new shortcut key** mezőben adhatunk gyorsgombot. A billentyűkombináció megnyomása után kattintsunk az **Assign** nyomógombra. A **Delete conflicts** jelölőnégyzetet bekapcsolva a program törli az olyan billentyűkombináció-megadási kísérletet, amely már létező gyorsgombra hivatkozik.



6-39. ábra

A korábban létrehozott gyorsgombok listáját a **View All** nyomógombra kattintva tekinthetjük meg.

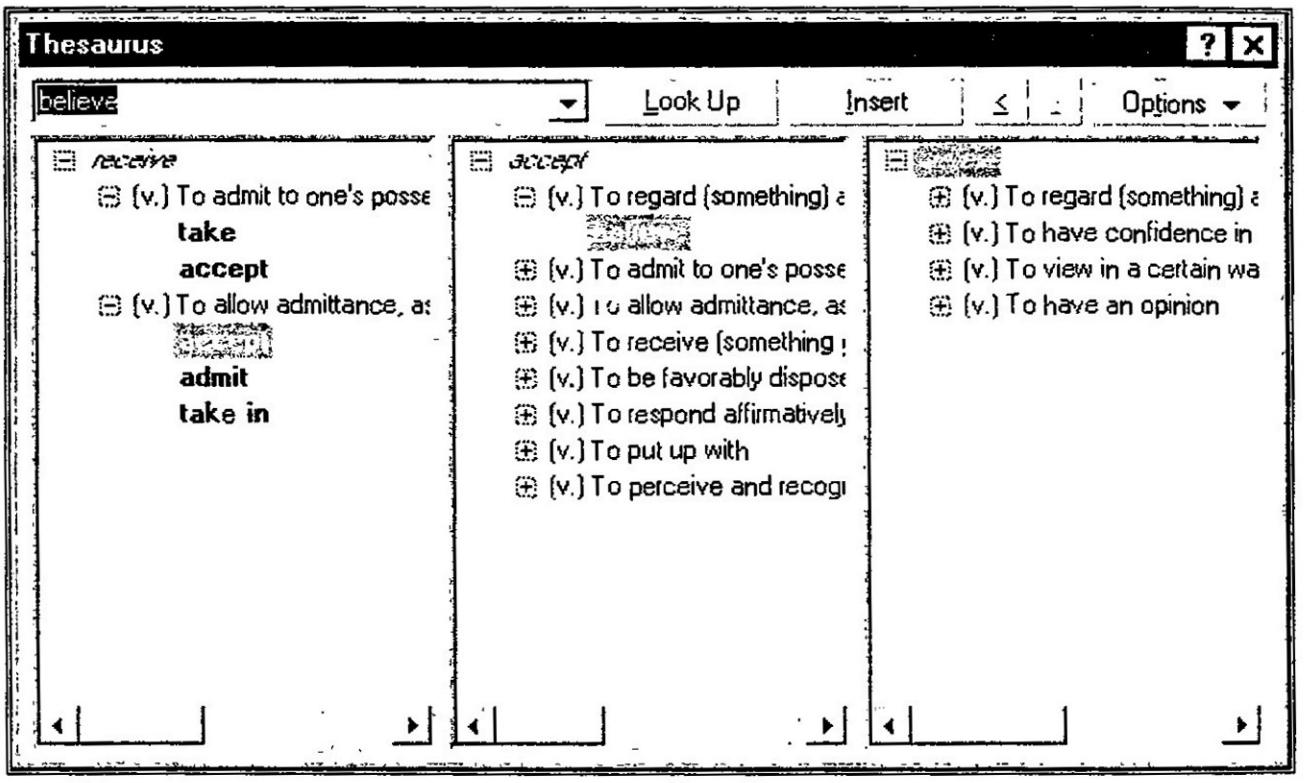
Nyelvi szolgáltatások

Már a CorelDRAW 7.0 is nagyot lépett a professzionális kiadvány-, illetve szövegszerkesztők szolgáltatásai felé. Megjelentek az automatikus elválasztó, gyorsjavító (**Type Assist** – beállításához használható a Type Assist Options ikon is), nyelvtani elemző (**Grammatik** – megfelel a Grammatik ikonnak), helyesírás-javító (**Spell Check** – megfelel a Spelling ikonnak) és szinonimaszótár (**Thesaurus** –

megfelel a Thesaurus ikonnak) funkciók. A helyesírás ellenőrző a program 9.0-s változatában már 25 nyelven érhető el (köztük magyarul is – bár a telepítő olykor kiírja, hogy nem támogatott ez a nyelv).

A parancsok a **Text/Writing Tools** ▶ menüből, illetve a **Tools/Options** párbeszédpanel-lapokról adhatók ki. Ezek túlnyomó része egyelőre csak az angol nyelvű dokumentumokban alkalmazható, de a gyorsjavító (**Type Assist**) megtanítható tetszőleges nyelvre is. Ennek segítségével gyorsíthatjuk munkánkat, vagyis különböző rövidítésekhez, mozaikszóhoz kapcsolhatjuk az eredeti, hosszú szöveget, így például elegendő begépelnünk az MHB rövidítést, amire megjelenik a „Magyar Hitelbank Részvénytársaság". A funkciót korábban már ismertettük. A **Tools** menü **Options/Text/Type Assist** párbeszédpanel-lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait. A párbeszédpanel megjeleníthető a Type Assist Options ikonnal is (lásd a 6-14. ábrát).

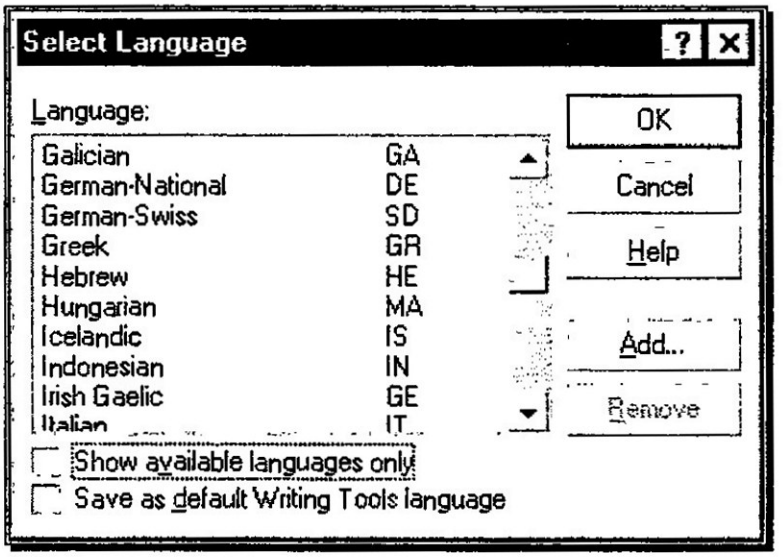
A szinonimaszótár jól jöhet az angol nyelvű szövegek szerkesztésekor. Használatához adjuk ki a **Text** menü **Writing Tools** ▶ **Thesaurus** parancsát, vagy kattintsunk a Thesaurus ikonra.



6-40. ábra

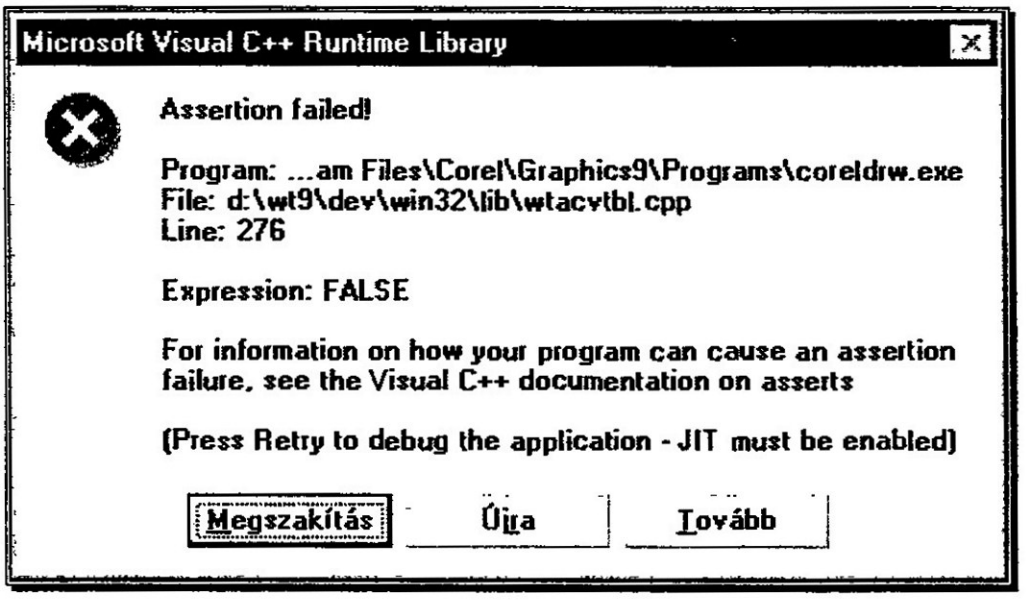
A párbeszédpanel bal felső mezőjébe gépeljük azt a szót, amelynek megfelelőit keressük, majd a **Look Up** nyomógombra kattintunk. Az **Insert**, illetve **Replace** nyomógombokkal illesztjük be a szövegkeret beszúrási helyére, vagy a kijelölt szó helyére az eredményül megjelent szavak közül kiválasztott szinonimát. A + és a − ikonokkal mozoghatunk a további hivatkozások között. Az **Options** nyomó-

gombbal megjelenített menü **Language** parancsával állítjuk be a használt nyelvet (lásd a 6-41. ábrát). A **Show available languages only** jelölőnégyzet bekapcsolása után a párbeszédpanelen csak a használható nyelvek maradnak (amelyekhez a megfelelő szótárakat telepítettük). A **Save as default Writing Tools language** jelölőnégyzettel tesszük a kiválasztott nyelvet alapértelmezetté a nyelvi szolgáltatások számára.



6-41. ábra

Az automatikus javításon kívül egyelőre gyakran hibáznak e szolgáltatások, ha nem az angol nyelvet választjuk. Ilyenkor a 6-42. ábra szerinti – vagy hasonló – párbeszédpanel jelenik meg. Fontos, hogy ha nem akarjuk elveszíteni addigi munkánkat, akkor az **Újra** nyomógombra kattintsunk. A **Megszakítás** ugyanis a program futását szakítja meg, lehetőséget sem adva a mentésre, a **Tovább** nyomógomb pedig tovább erőlteti a hibás funkciót.



6-42. ábra

SZIMBÓLUMOK KEZELÉSE

A CorelDRAW! program első telepítő lemezén mintegy hatvan darab True Type szimbólumtáblát találunk. A szimbólumtáblák tematikus csoportosításban számos hasznos kis ábrát tartalmaznak vektoros, tehát nagyítható, átalakítható formában. Az eredeti gyári dokumentációkban sok száz oldalon keresztül megtekinthetjük ezeket és más segédábrákat is. Ezek telepítését a program telepítésekor külön kell kérnünk. Ha elmulasztanánk, akkor a telepítést újra el kell indítanunk, de elegendő csak az új, telepítendő összetevőket megadni – ennek megfelelően ez a kiegészítő telepítés csak néhány percet vesz igénybe.

Ügyeljünk arra, hogy a Windows NT egyidejűleg csak 500 karakterkészlet használatát engedélyezi, így ha átlépnénk ezt a számot, akkor szabadítsunk fel helyet a szimbólumkészletek számára.

Szimbólumok bevitele

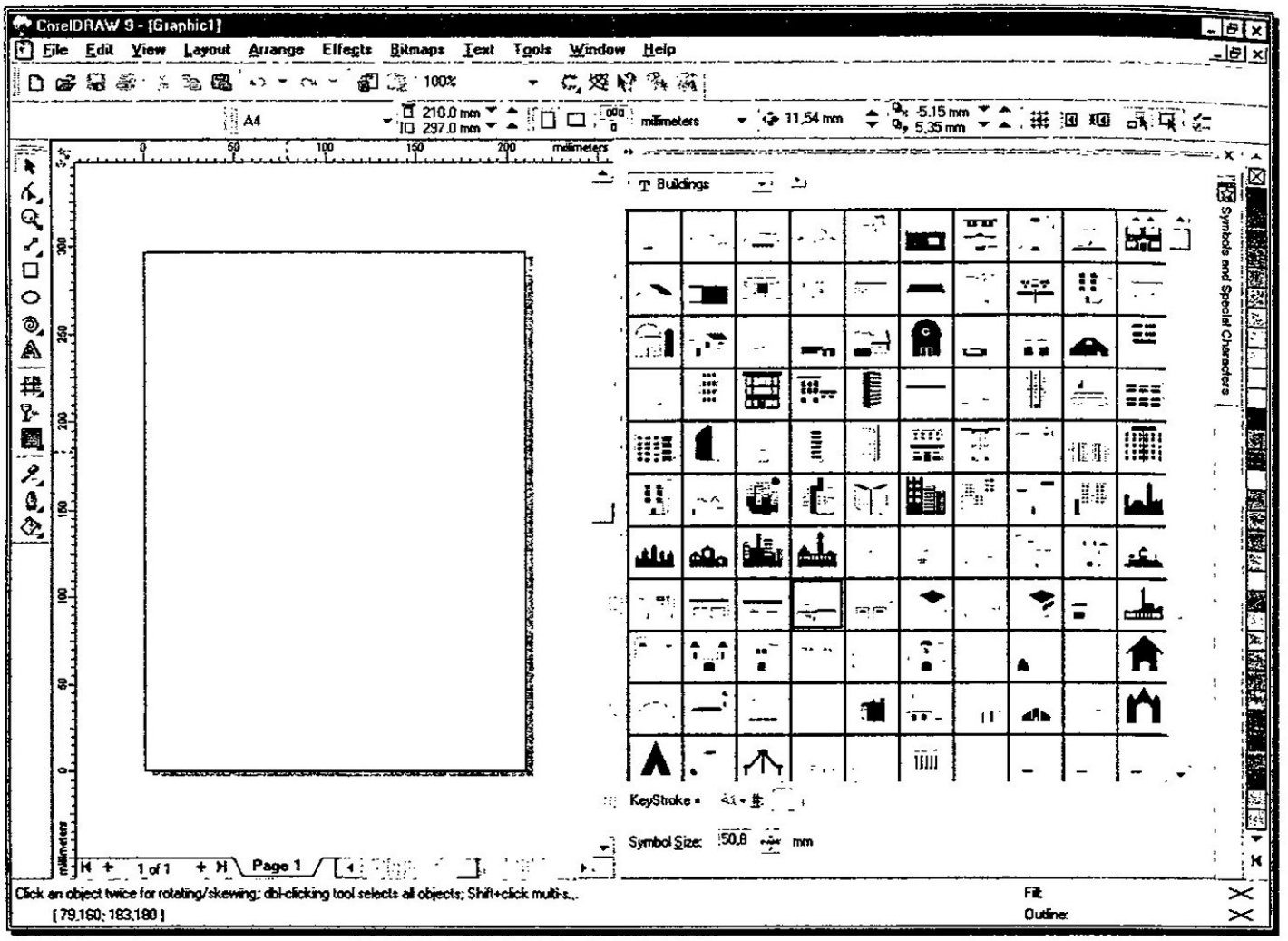
A szimbólumok bevitelére szolgáló **Symbols and Special Characters** dokkolt ablakot négyféle módon jeleníthetjük meg:

- A Symbols ikonnal.
- A **Tools** menü **Symbols and Special Characters** parancsával.
- A Ctrl+F11 billentyűkombinációval.
- A **Window** menü **Dockers ▸ Symbols and Special Characters** parancsával.

A **Symbols and Special Characters** dokkolt ablak más ablakokhoz hasonlóan átméretezhető (lásd a 7-1. ábrát). Az ablak átalakítását egérrel, a szélénél megfogva és húzva végezzük. Ha az ablak felső részén látható vonalat fogjuk meg, akkor a dokkolt ablakot „letéphetjük" helyéről. Eredményül a korábbi redőnymenükhöz hasonló megjelenést kapunk.

Az ablak bal felső részén látható Collapse Docker ikonnal az ablakot minimális méretére, a munkaablak jobb oldali margójához zsugoríthatjuk. Ott a többi dokkolt ablak közül a lapfülre kattintva választhatjuk ki. Ebből a helyzetéből ismét használható méretre az Expand Docker ikonnal, vagy a lapfülre kétszer kattintva nagyíthatjuk. A dokkolt ablakok csoportját végleg a Close Docker Group

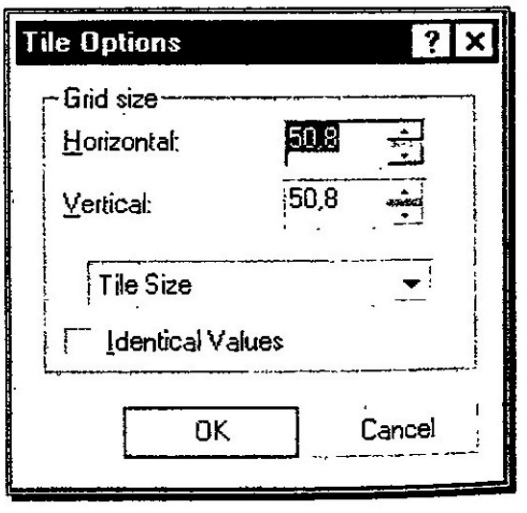
ikonnal zárjuk be. Ismételt megjelenítéséhez ki kell adnunk valamelyik ilyen ablakot használó parancsot.



7-1. ábra

Az ablak felső részén látható legördülő listából választjuk ki a megfelelő szimbólumokat tartalmazó készletet.

A hosszú lista megszűrhető a mellette található ▸ ikon menüjének parancsaival. Választhatjuk csak a True Type fontok, szimbólumok, illetve Adobe Type 1 fontok és szimbólumok, vagy ezek tetszőleges kombinációjának megjelenítését.



7-2. ábra

Bár a beillesztett szimbólum tetszőlegesen átméretezhető, sokszorosítható, érdemes a pontos beállításokat a beillesztés előtt a következők szerint elvégezni:

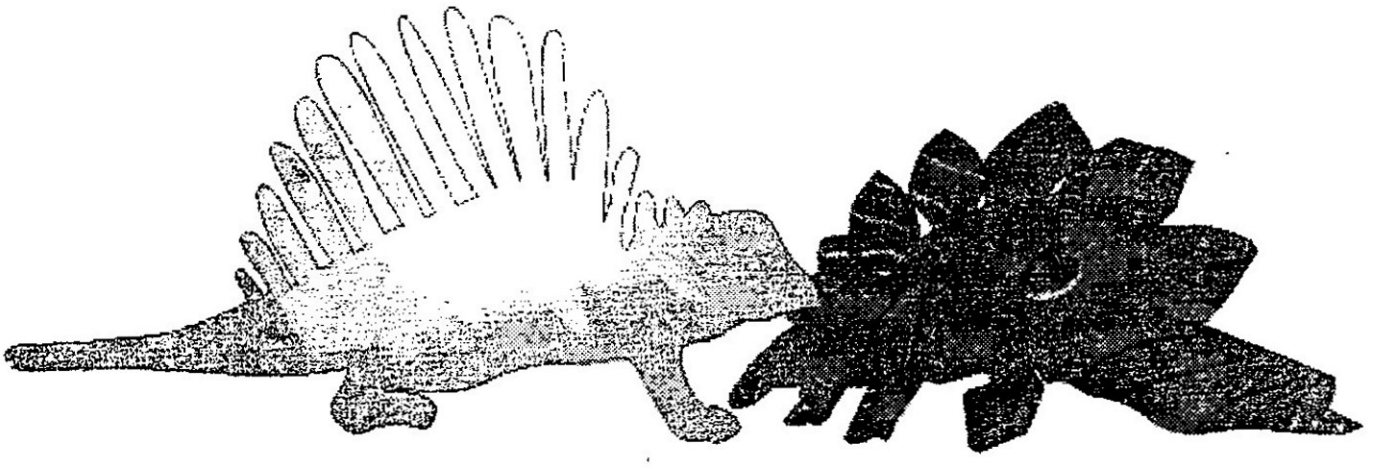
A szimbólum méretét a **Symbol Size** mezőben adjuk meg. A menü **Tile Options** parancsával megjelenített párbeszédpanelen beállíthatjuk a klónozott szimbólumként, mátrixban beillesztett

ábrák jellemző adatait. A listában kiválasztjuk, hogy a beillesztéshez az egyes, csempeként szolgáló elemek között tartandó távolságot (**Tile Size**) vagy az elemek számát (**Number of Tiles**) adjuk meg. Az **Identical Values** jelölőnégyzet bejelölésével a program a szimbólum eredeti méreteit alkalmazza. Ha ezt a mintatöbbszörözö beillesztést választjuk, akkor jelöljük be az ikon menüjének **Tile Symbol/Special Character** kapcsolóját. Az **Identical Values** jelölőnégyzet bejelölésével a program a szimbólum eredeti méreteit alkalmazza. A program nem ellenőrzi a beillesztett elemek átfedését!

Most már jöhet a beillesztés. Fogjuk meg a kiválasztott szimbólumot, és a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása közben húzzuk arra a pontra, ahová az egyetlen szimbólumot beillesztenénk. Ha többszörös beillesztést végzünk, akkor az 5x5 ábra a munkalap bal felső sarkától jobbra lefelé kerül elhelyezésre. A pontos elhelyezéshez használjuk az **Arrange** menü **Align and Distribute** parancsát, illetve az Align Left, Align Centers Horizontally, Align Right, Align Top, Align Centers Vertically, Align Bottom, Center to Page Vertically, Center to Page Horizontally, Center to Page ikonokat.

A szimbólumok átalakítása

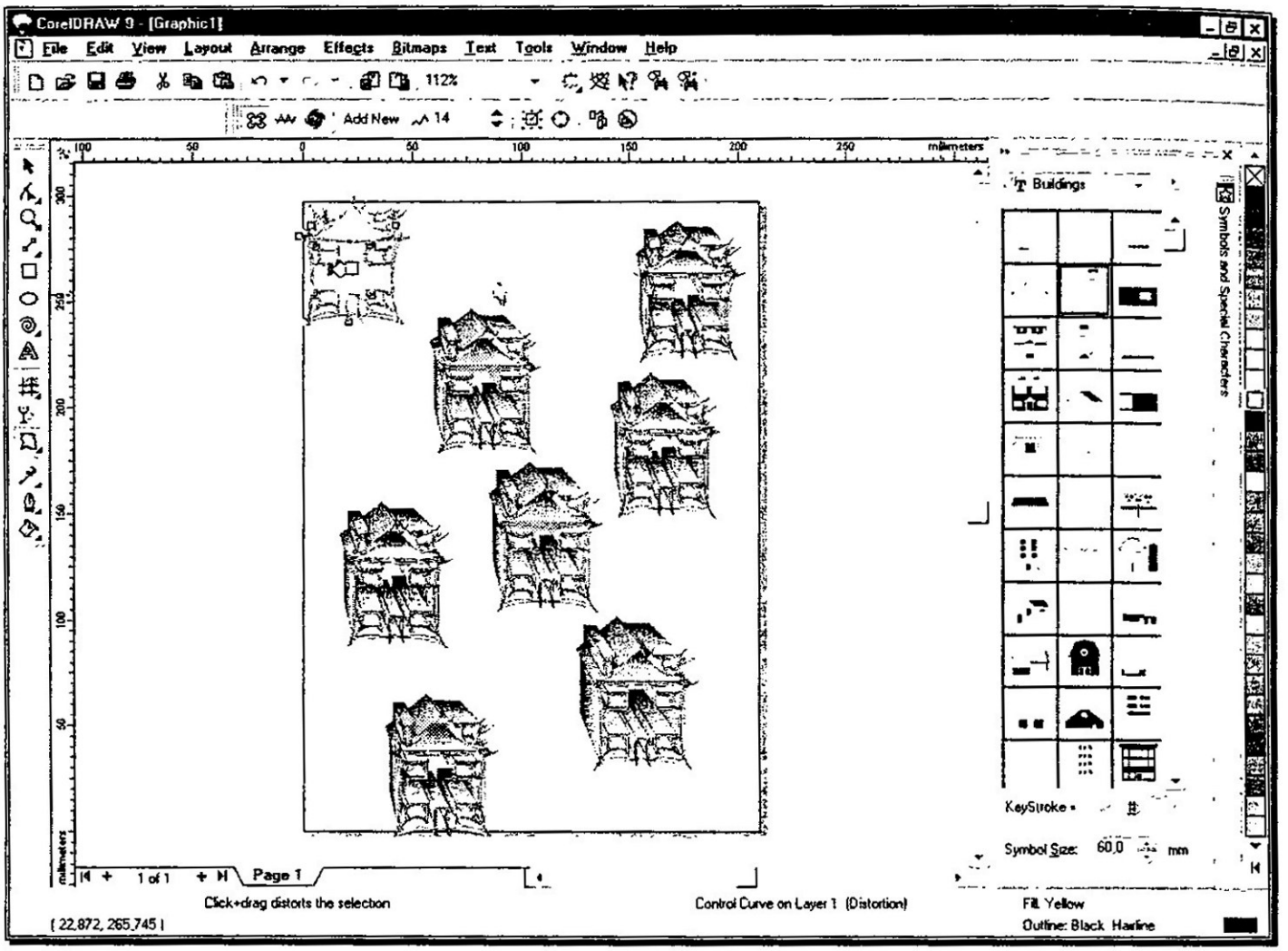
A beillesztett szimbólumok tetszőleges hatásokkal formázhatók (lásd a 7-3. ábrát). Ha erős a gépünk, akkor kipróbálhatjuk az összes, korábban ismertetett interaktív eszközt. A szimbólumoknak kitöltést, megváltoztatott körvonal beállításokat, kontúrt, kihúzást stb. tulajdonságokat adhatunk.



7-3. ábra

A szimbólumok csomópontjai is kijelölhetők és a Shape formázóeszközzel pontonként átalakíthatók.

Ha a csempeszerű szimbólumbeillesztést alkalmaztuk, akkor az így beillesztett képek a minta klónozásával jönnek létre, és így elegendő egyetlen szimbólumon módosítani, a változás azonnal végbemegy az egyszerre beillesztett többi ábrán is (lásd a 7-4. ábrát). A bal oldali felső (első) szimbólum kitörlésével a többit is törölhetjük, még akkor is, ha elmozgattuk eredeti helyükről.



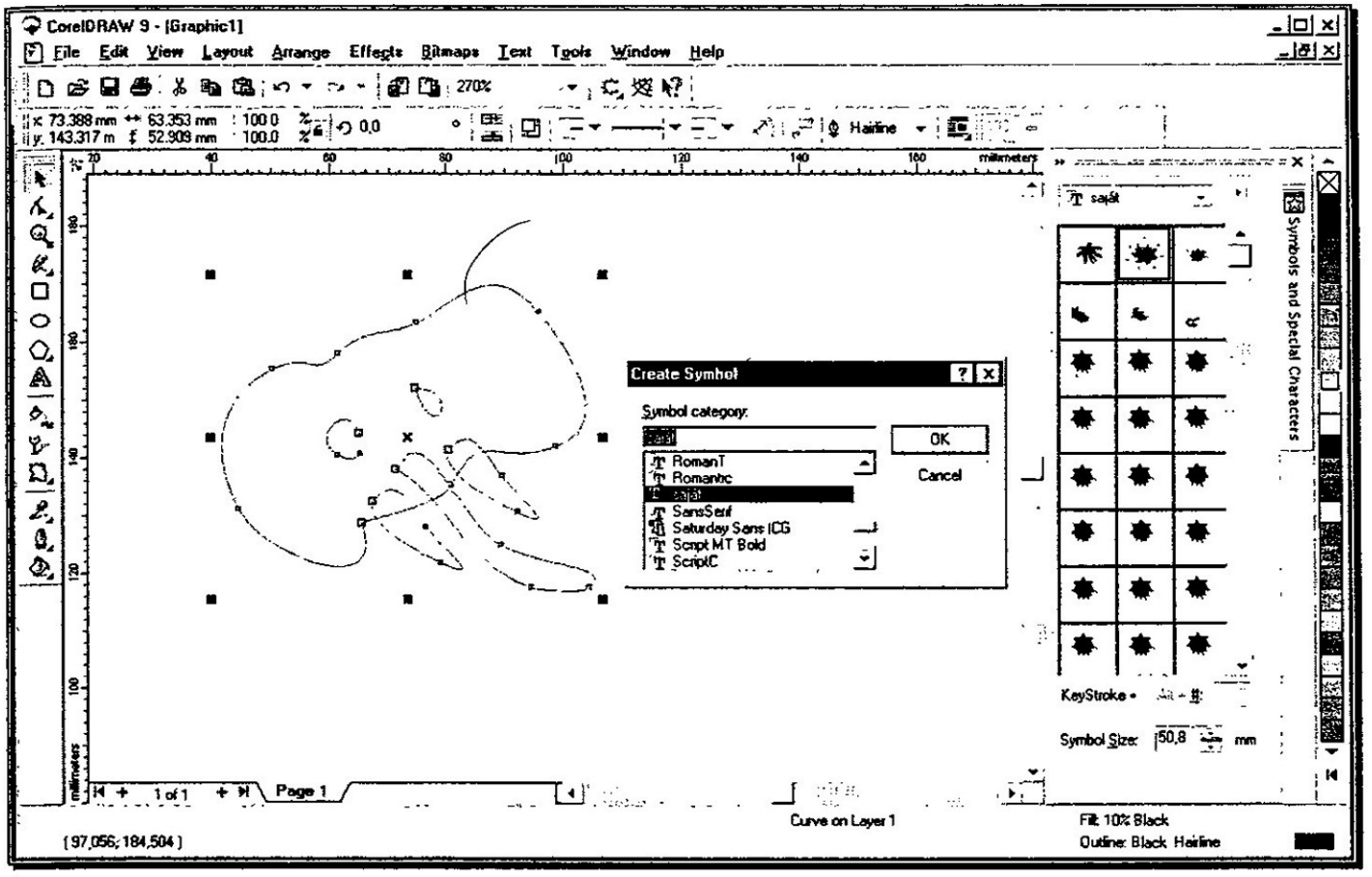
7-4. ábra

Saját szimbólumok létrehozása

Zárt objektumokból, illetve olyan összetett objektumokból, amelyeket előzőleg kombináltunk, saját szimbólumtáblát hozhatunk létre. A saját szimbólumtáblák később is bővíthetők újabb elemekkel. Kezelésük egyébként mindenben megegyezik a True Type karakterkészletek, szimbólumtáblák fentebb ismertetett módjával.

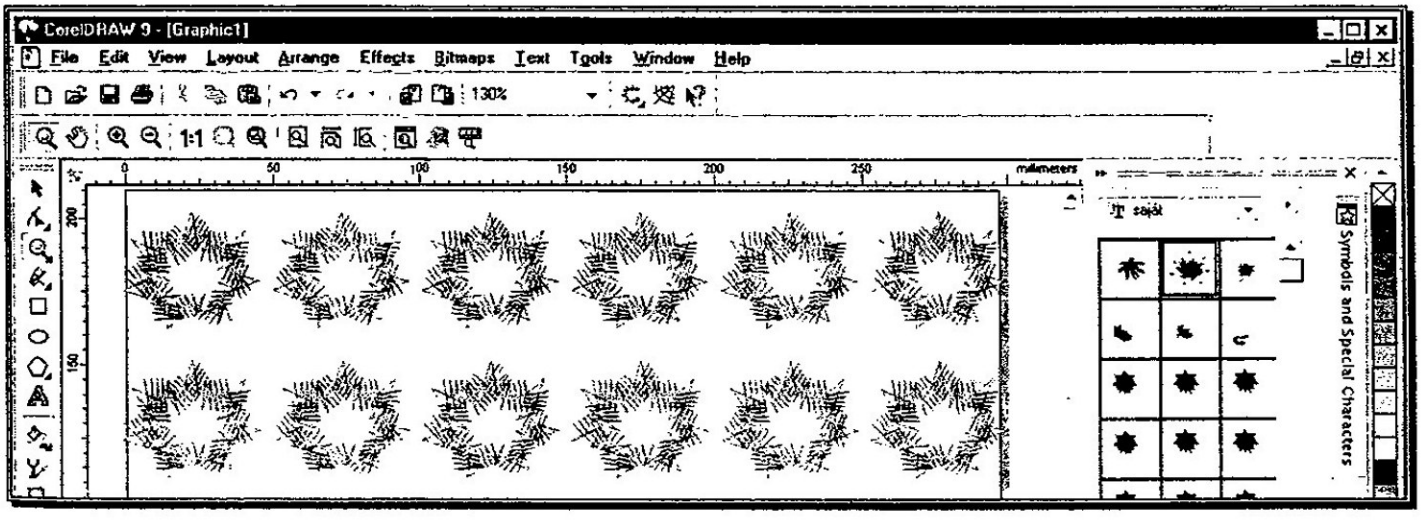
A szimbólum készítéséhez tehát először hozzuk létre azt a zárt vonalú ábrát, amelyet a szimbólumtáblába akarunk helyezni. Ha az ábra több objektumot tartalmaz, akkor jelöljük ki az összes részelemét (amelyeknek egyenként zártnak kell lenniük), majd adjuk ki az **Arrange/Combine** parancsot, illetve nyomjuk meg a

Ctrl+L billentyűkombinációt. Ezt követően jelöljük ki a szimbólumot, utána adjuk ki a **Tools** menü **Create►Symbol** parancsát (lásd a 7-5. ábrát).



7-5. ábra

A **Symbol category** listában válasszuk ki a bővítendő szimbólumtábla nevét vagy új tábla létrehozásához adjunk meg saját nevet a mezőben. A fentebb leírt folyamatot ismételjük meg az összes olyan szimbólummal, amelyet saját táblába akarunk összefoglalni. A saját szimbólumtábla a „gyáriakhoz" teljesen hasonlóan viselkedik (lásd a 7-6. ábrát).

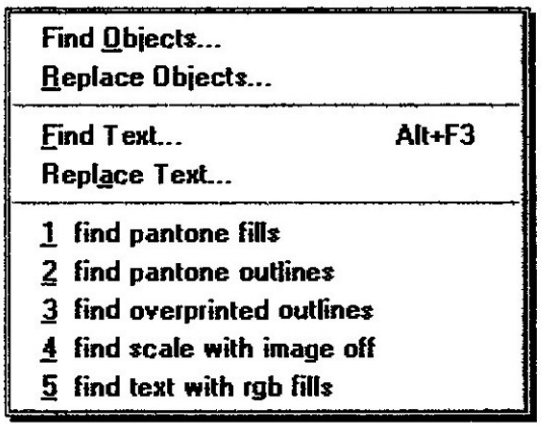


7-6. ábra

8. FEJEZET

KIVÁLASZTÁS ÉS CSERE

A rajzelemeket az utólagos módosítás, hatások alkalmazása, színezés, kitöltés, mozgatás, másolás, törlés előtt ki kell jelölnünk. Erre a Kijelölő nyíl eszközt vagy csomópont(ok) kijelölésére a Shape formázóeszközt alkalmazzuk. A kijelölt rajzelemek nyolc fogantyúval, a kijelölt csomópontok vezérlőpontokkal jelennek meg. A kijelölés után adható ki az a parancs vagy végrehajtható az a tevékenység, amellyel a rajzelemet módosítani akarjuk. A CorelDRAW fejlesztése során jelentősen módosultak a kijelölési lehetőségek is. A 6.0-s változatban jelent meg az a szolgáltatás, amellyel a rajzelemeket jellemzőik alapján is megkereshetjük, kijelölhetjük. A 9.0-s változat keresési lehetőségei a 8-1. ábrán láthatók.



8-1. ábra

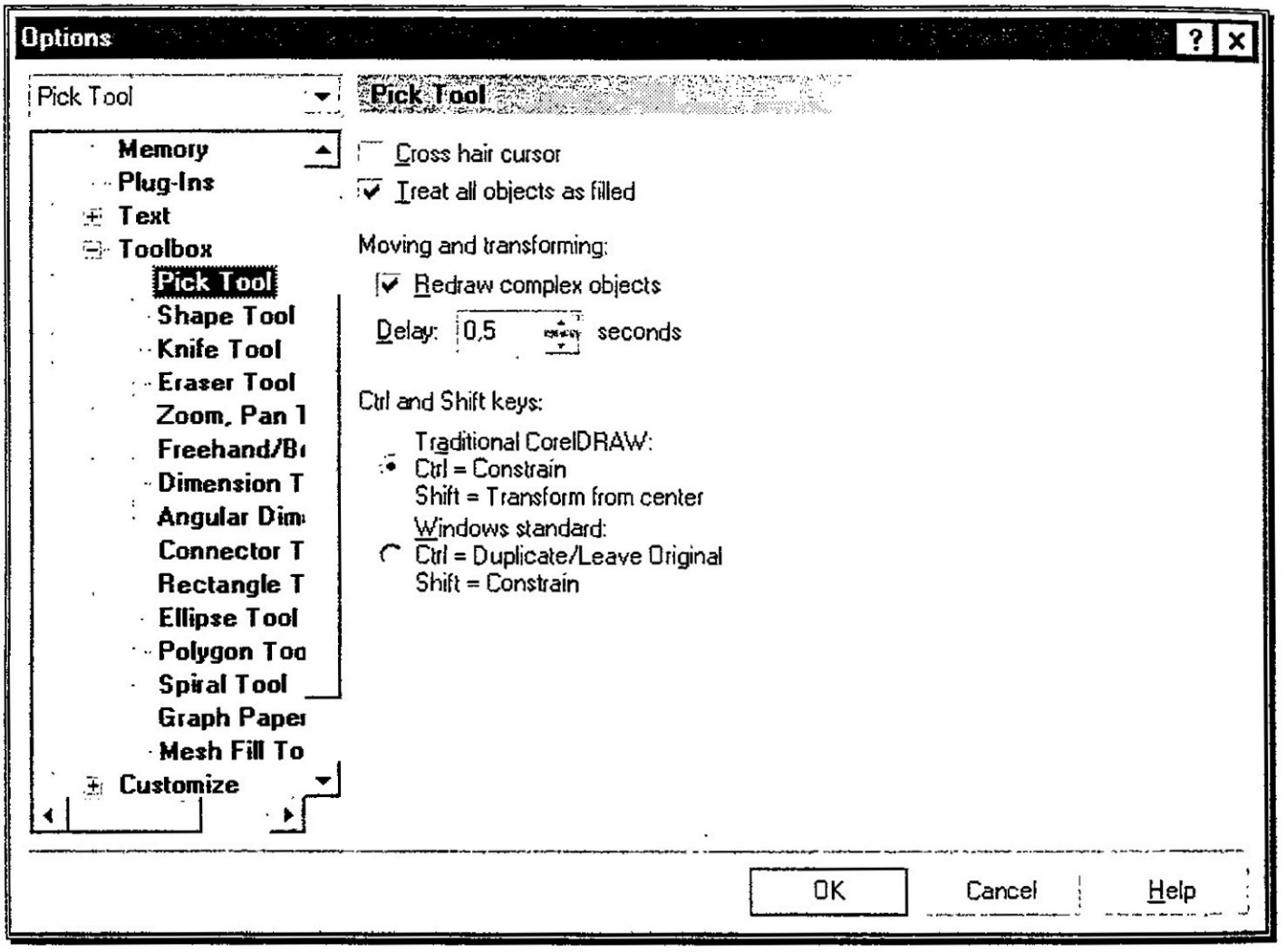
Az objektumok kijelölésére a Kijelölő nyíl eszközt alkalmazzuk. A kijelölt rajzelemek nyolc fogantyúval jelennek meg. A kijelölés után adható ki a parancs, vagy hajtható végre a rajzelemet módosító a tevékenység.

Egyetlen rajzelemet rákattintással választunk ki. Több rajzelem kijelölését végezhetjük a Shift billentyű nyomva tartása mellett az objektumokra kattintással, vagy a rajzelemek gumikeretbe foglalásával. Ha az Alt billentyű nyomva tartása mellett a Kijelölő nyíl eszközzel rajzolt gumikerettel választunk ki rajzelemeket, akkor a gumikerethez érintkező rajzelemeket is kijelöljük. Az Alt billentyű nélkül csak a teljes egészükben a gumikereten belül lévő objektumokat jelöljük ki. A kijelölt objektumok száma az állapotsorban is megjelenik. Minden rajzelemet egyszerre jelölhetünk ki az **Edit** menü **Select All** parancsával. Objektumcsoport részeként egyetlen rajzelemet csak a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett jelölhetünk ki. Az így kijelölt rajzelemek fogantyúi kör alakúak, szemben az önálló rajzelemek vagy csoportok négyzetes fogantyúival.

A teljes kiválasztás megszüntethető, ha az egérrel nem kijelölt területre kattintunk. A csoportos kijelölés egy-egy elemét a Shift billentyű nyomva tartása mellett megismételt objektumra kattintással vonhatjuk ki a kijelölésből.

Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése

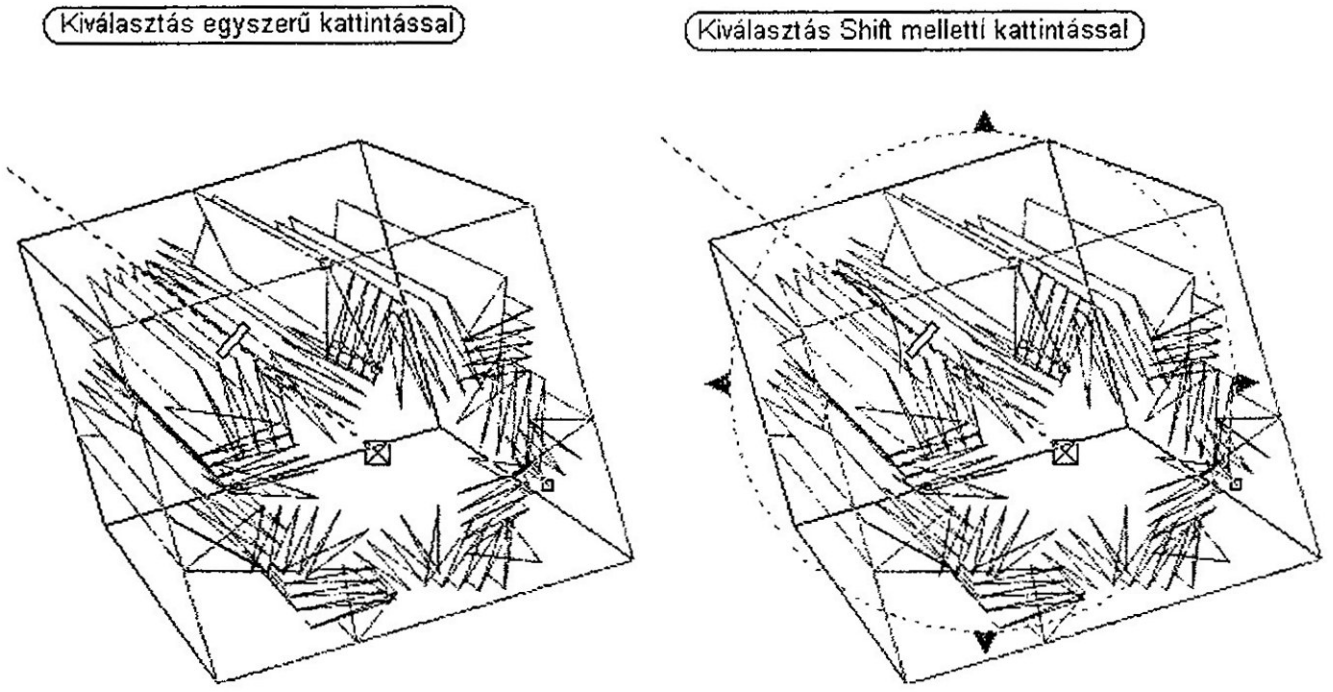
A program korábbi változataiban csak a kitöltött rajzelemeket választhattuk ki a határvonalukon belülre kattintva. A CorelDRAW 6.0-ban megjelent újdonság, hogy a kitöltés nélküli rajzelemek is kiválaszthatók a rajzelemek belsejébe kattintással, ha a **Tools** menü **Options** parancsával, vagy az Options ikonnal, illetve a Kijelölő nyíl eszköz helyi menüjének **Properties** parancsával megjelenített **Toolbox/Pick Tool** párbeszédpanel-lapon bejelöltük a **Treat all object as filled** (minden objektumot tekintsen kitöltöttnek) jelölőnégyzetet (lásd a 8-2. ábrát). Így a vékony vagy rejtett, színtelen körvonalú objektumokat is könnyen kijelölhetjük.



8-2. ábra

A párbeszédpanel **Cross hair cursor** jelölőnégyzete bejelölése után a program a kisméretű kereszt helyett nagy szálkereszttel jelzi a kurzor helyét. A **Redraw complex objects** jelölőnégyzet bejelölt állapotában a **Delay** mezőben megadott várakozás után szaggatott vonallal újrarajzolja az összetett objektumokat, ha az átalakítás vagy mozgatás közben szünetet tartunk.

A következő két rádiógombbal a CorelDRAW és a Windows szabványos Ctrl és Shift billentyű kezelése között választhatunk. A CorelDRAW hagyományai alapján a Ctrl billentyű nyomva tartása közbeni kattintás a kijelölést növeli vagy csökkenti (ha a kattintás alatti objektum már a kijelölt csoport része), a Shift billentyű nyomva tartása alatti kattintással az objektumot a középpontját felhasználó átalakításokhoz választjuk ki (lásd a 8-3. ábrát).



8-3. ábra

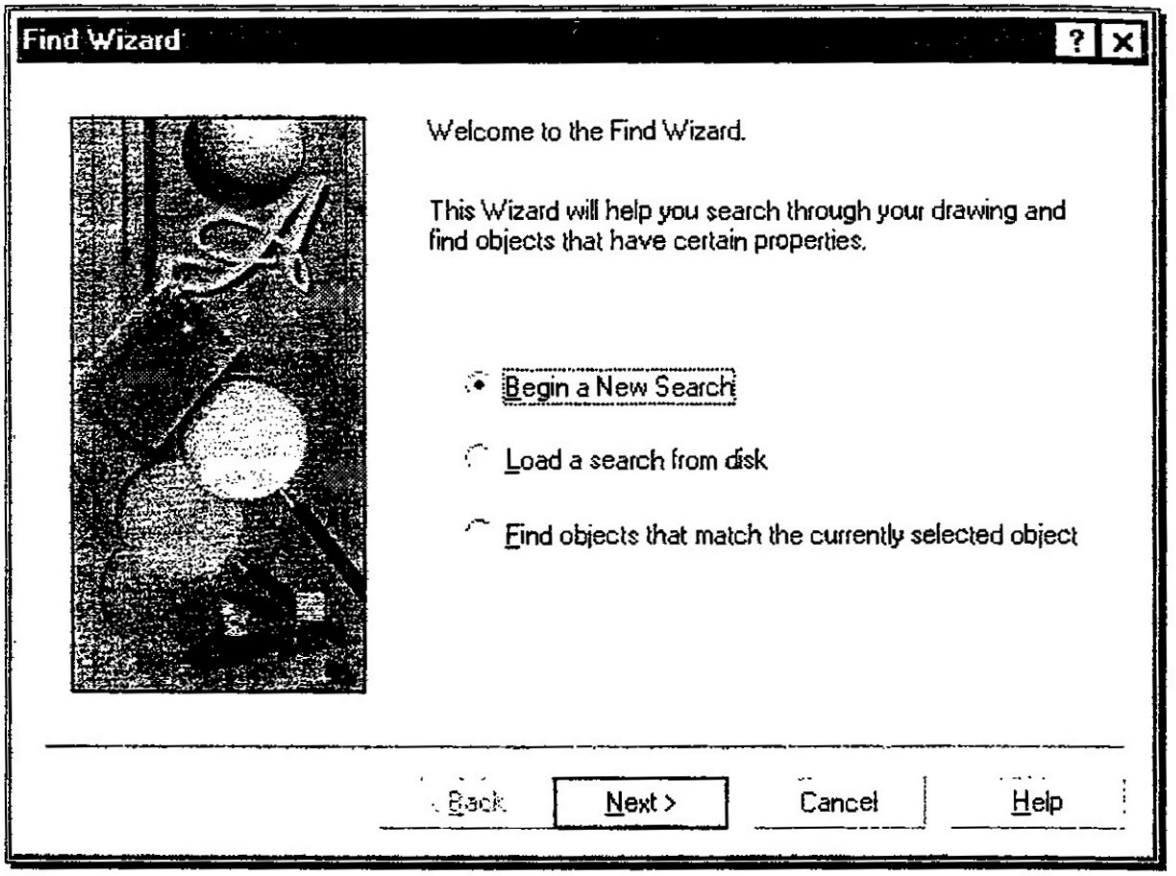
A Windows szabványai szerinti beállítás esetén a Ctrl billentyű nyomva tartása melletti kattintással másolatot készítünk az objektumról, a Shift billentyű nyomva tartása közbeni kattintás a kijelölést növeli vagy csökkenti.

Kijelölés tulajdonságok alapján

Az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Find Objects** parancsával vagy a Find Wizard ikonnal a keresővarázslót (Find Wizard) indítjuk el (lásd a 8-4. ábrát).

A **Begin a New Search** rádiógomb választása után új keresést indítunk, a **Load a search from disk** rádiógombbal egy korábban elmentett keresés feltételeit tölthetjük be a lemezről, míg a **Find objects that match the currently selected object** rádiógombbal a parancs kiadása előtt kiválasztott rajzelemmel megegyező tulajdonságú egyéb objektumokat kereshetjük meg. Ez az utóbbi rádiógomb csak akkor választható ki, ha a varázsló indítása előtt kijelöltünk egy rajzelemet.

A varázsló párbeszédpaneljeinek **Next** nyomógombjával a következő, a **Back** nyomógombbal a megelőző párbeszédpanelre lépünk. A **Back** nyomógomb nem érhető el az első, a **Next** nyomógomb az utolsó párbeszédpanelen.



8-4. ábra

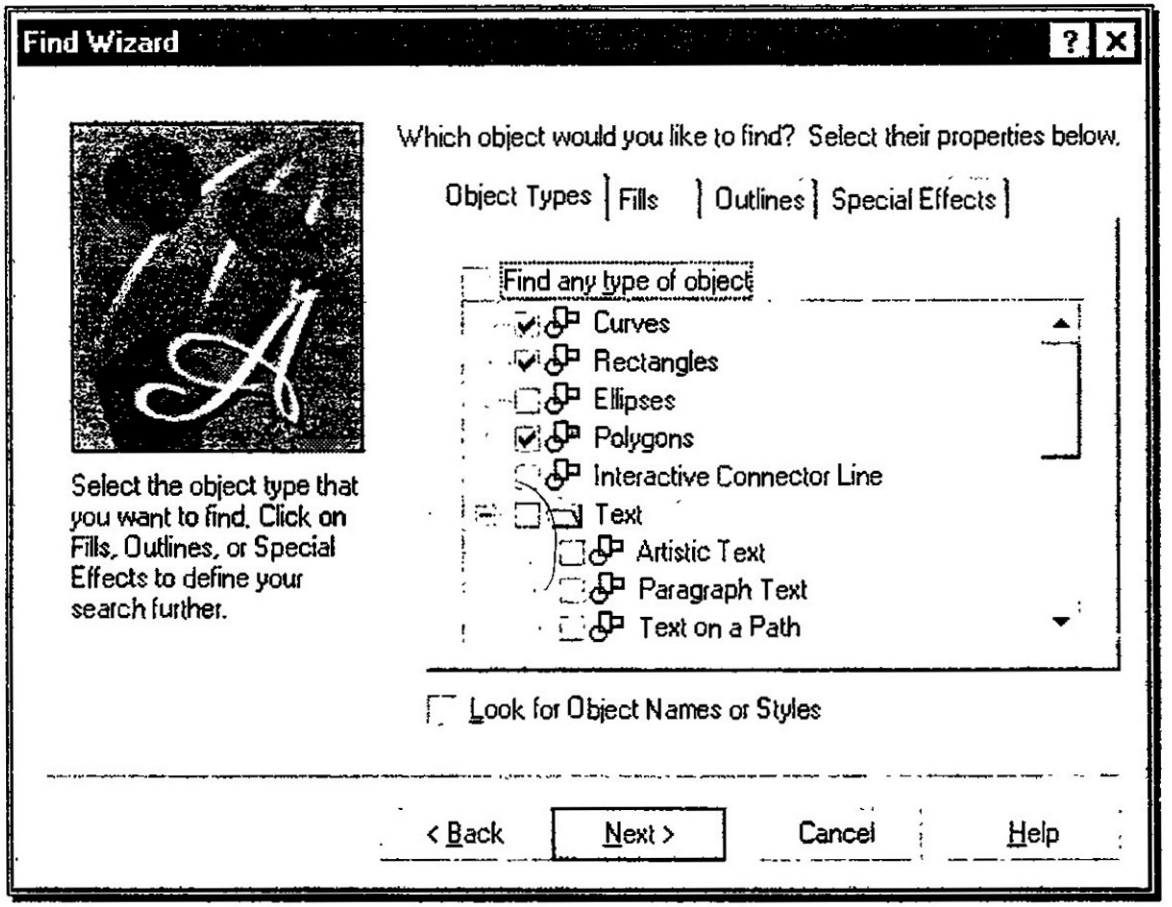
Új keresések

A **Next** nyomógombra kattintás után megjelenik a varázsló harmadik párbeszédpanelje, amely több lapból áll (lásd a 8-5. ábrát).

Az **Object Types** párbeszédpanel-lapon választjuk ki a keresendő rajzelem típusát: **Curves** (szabadkézi görbék), **Rectangles** (négyszögek), **Ellipses** (ellipszisek), **Polygons** (sokszögek), **Interactive Connector Line** (interaktív kapcsoló vonal), **Text** (szövegek), **Artistic Text** (grafikus szöveg), **Paragraph Text** (bekezdésszöveg), **Text on a Path** (görbére illesztett szöveg), **Dimensions** (méretezések), **Linear Dimensions** (vonalas méretezések), **Angular Dimensions** (szögméretezések), **Call Outs** (címkemutatók), **Connector Lines** (kapcsoló vonalak), **Others** (egyebek), **Bitmaps** (bittérképek), **OLE Objects** (beágyazott objektumok), **3D Objects** (térbeli objektumok). Több keresendő rajzelemtípust is megadhatunk az előttük álló jelölőnégyzet kiválasztásával. A **Find any type of object** jelölőnégyzet kiválasztása után a program a rajzelem típusát nem veszi figyelembe a keresés során, csak a továbbiakban megadott egyéb jellemzőket (mintha mindet kiválasztottuk volna).

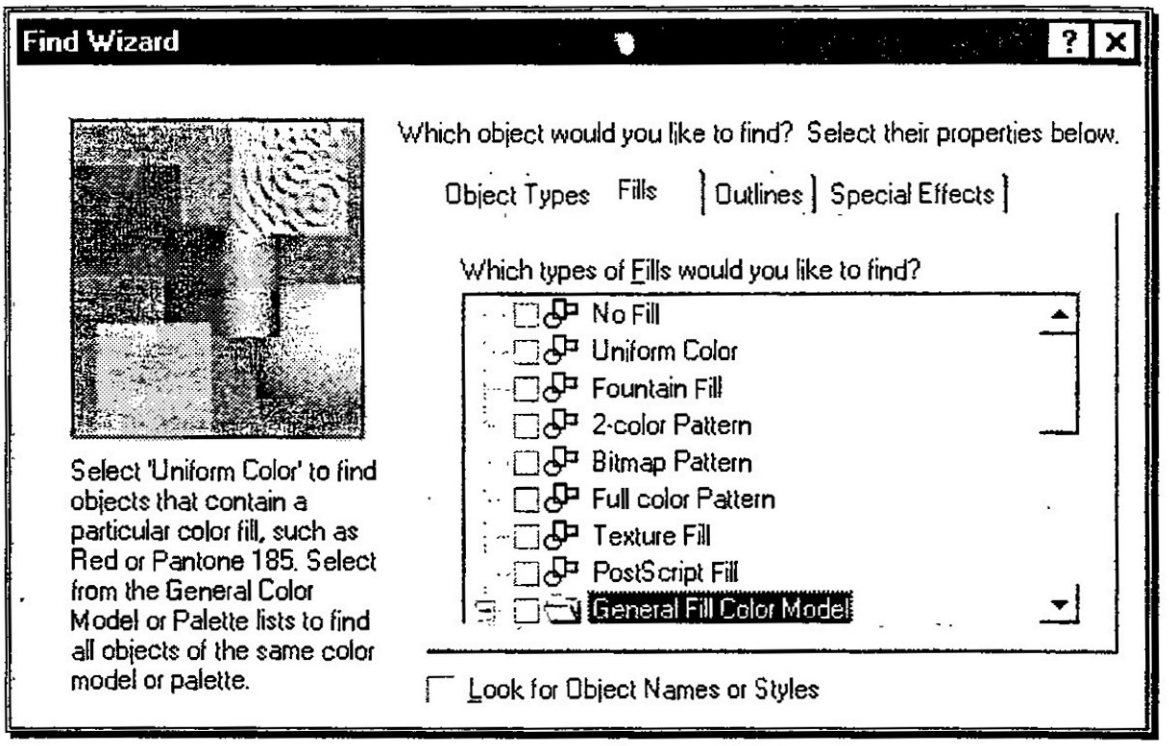
A **Look for Object Names or Styles** jelölőnégyzet bejelölése után szintén érvénytelenné válik a rajzelem típusának meghatározása, mert a rajzelemeket a ne-

vük vagy stílusuk alapján keressük. Emiatt ekkor a többi párbeszédpanel-lap sem alkalmazható a rajzelem-jellemzők megadására.



8-5. ábra

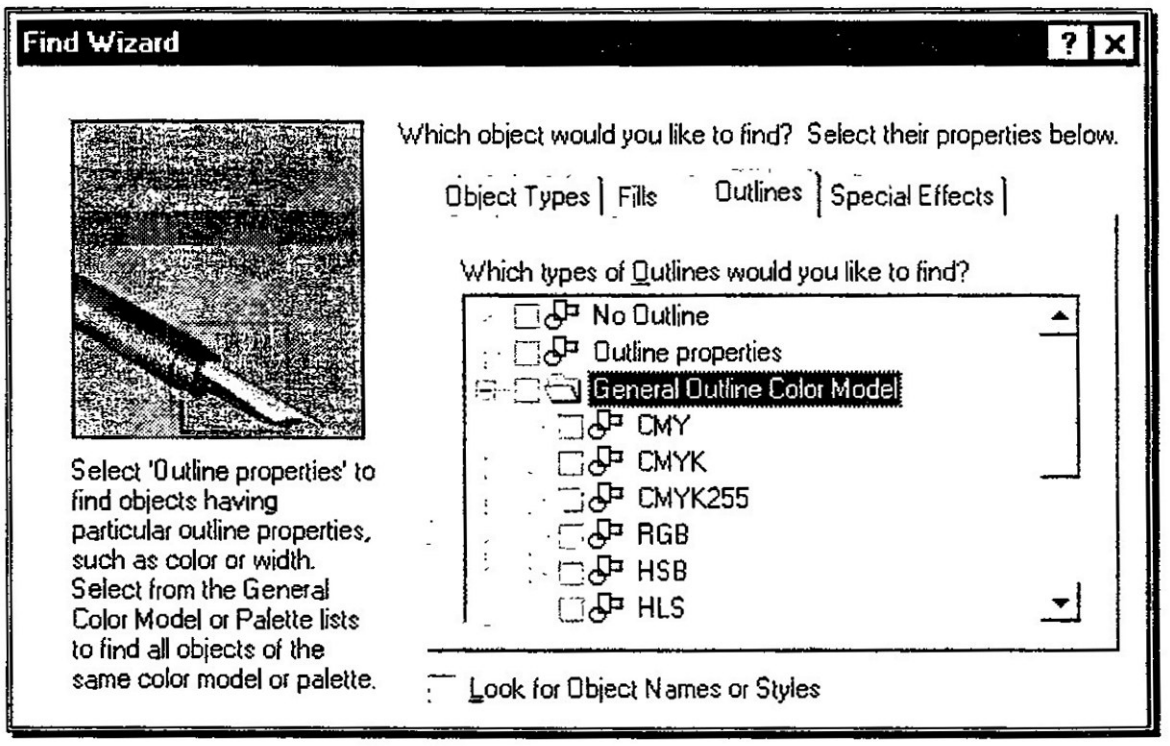
Ha a rajzelem-típusokat kiválasztottuk, akkor a **Fills** párbeszédpanel-lapon megadhatjuk, hogy a kiválasztott rajzelem típusok közül milyen kitöltési jellemzőkkel rendelkezőket keressük (lásd a 8-6. ábrát):
No Fill (nem kitöltött rajzelemek).
Uniform Color (uniform színmodellből választott színnel kitöltött).
Fountain Fill (folyamatos színátmenetes kitöltés).
2 Color Pattern (kétszínes kitöltő mintázat).
Bitmap Pattern (bittérképes kitöltő mintázat).
Full Color Pattern (teljes színes kitöltő mintázat).
Texture Fill (szövetmintázattal kitöltött).
PostScript Fill (PostScript mintázattal kitöltött).
General Fill Color Model (általános kitöltő színmodell – RGB, CMYK stb.), ebben a csoportban tovább pontosíthatjuk a keresést a színmodell pontos meghatározásával, ha az ikonra kétszer, vagy a csomópontra egyszer kattintunk.
General Fill Color Palette (általános kitöltő paletta), ebben a csoportban is tovább pontosíthatjuk a keresést a színmodell pontos meghatározásával, ha az ikonra kétszer, vagy a csomópontra egyszer kattintunk.



8-6. ábra

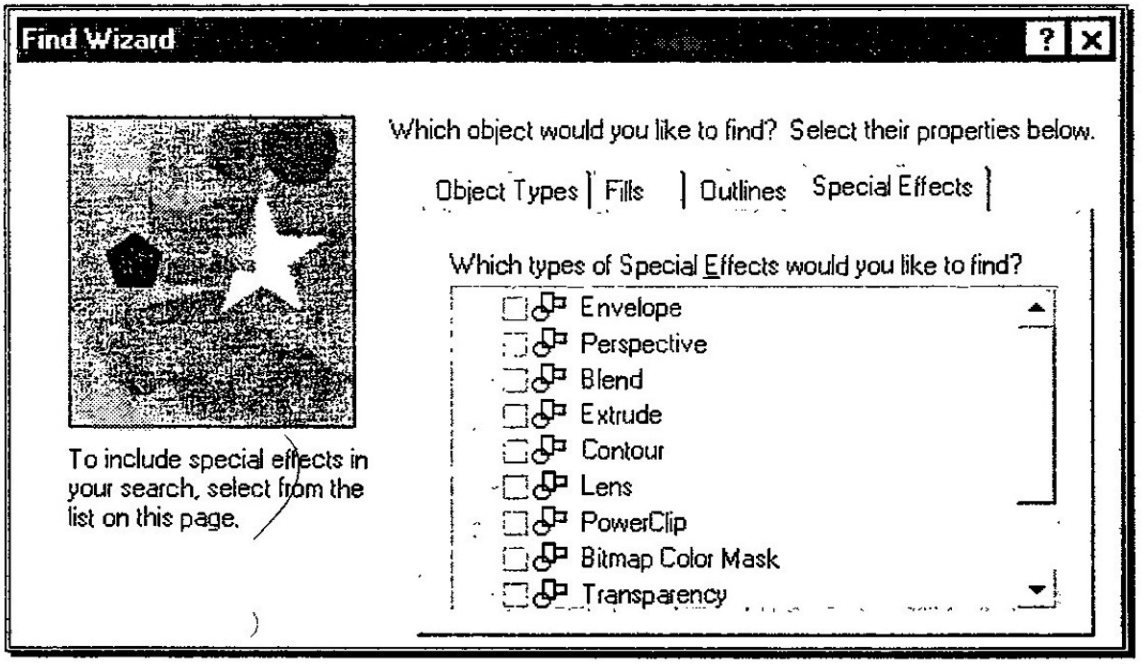
Az **Outlines** párbeszédpanel-lapon a keresett rajzelemek körvonaljellemzőit határozzuk meg (lásd a 8-7. ábrát).

A **No Outline** jelölőnégyzetet válasszuk, ha körvonal nélküli elemeket keresünk, az **Outline Properties** jelölőnégyzetet jelöljük be, ha a következő lapon megadjuk a keresendő elemek körvonaladatait is. A következő két elemcsoporttal a körvonaljellemző színe alapján kereshetünk.



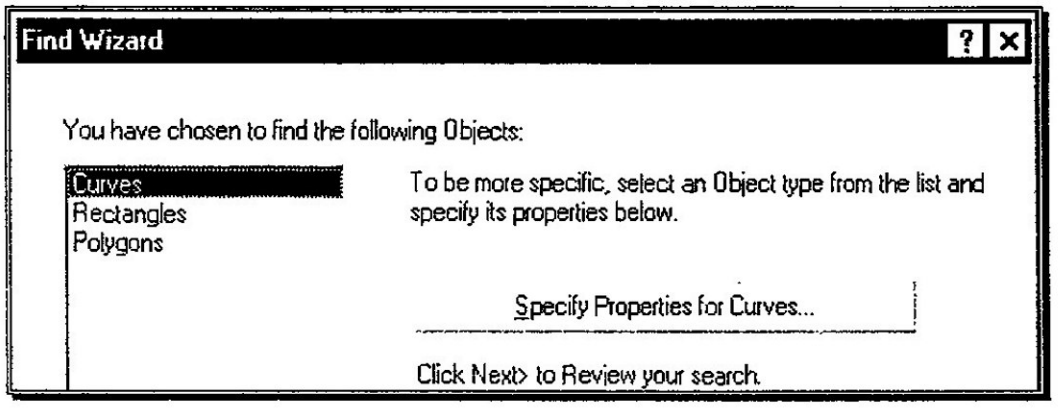
8-7. ábra

A **Special Effects** párbeszédpanel-lapon a keresett különleges hatásokat állíthatjuk be (lásd a 8-8. ábrát): **Envelope** (burkológörbe), **Perspective** (térhatás), **Blend** (áttűnés), **Extrude** (kihúzás), **Contour** (kontúr), **Lens** (lencse), **PowerClip** (tollvonás), **Bitmap Color Mask** (bittérképes színmaszk), **Transparency** (átlátszóság), **Distortion** (torzítás), **Drop Shadow** (vetett árnyék).



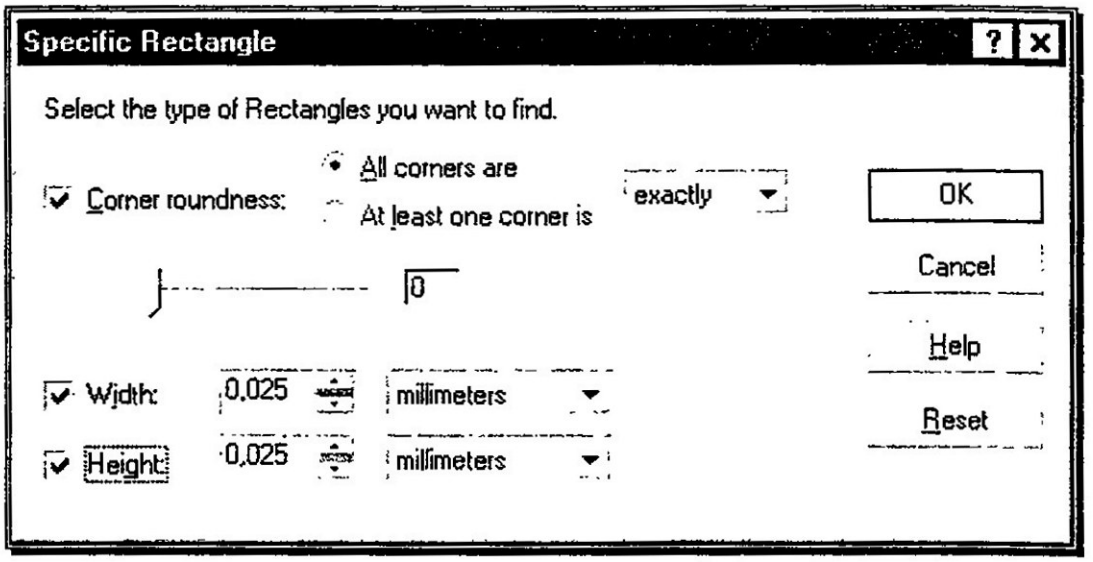
8-8. ábra

A következő párbeszédpanelen a korábban bejelölt rajzelem-típusok keresendő jellemzőit egyenként határozzuk meg. A rajzelem-típus kiválasztása után kattintsunk a **Specifies Properties for...** nyomógombra (lásd a 8-9. ábrát).



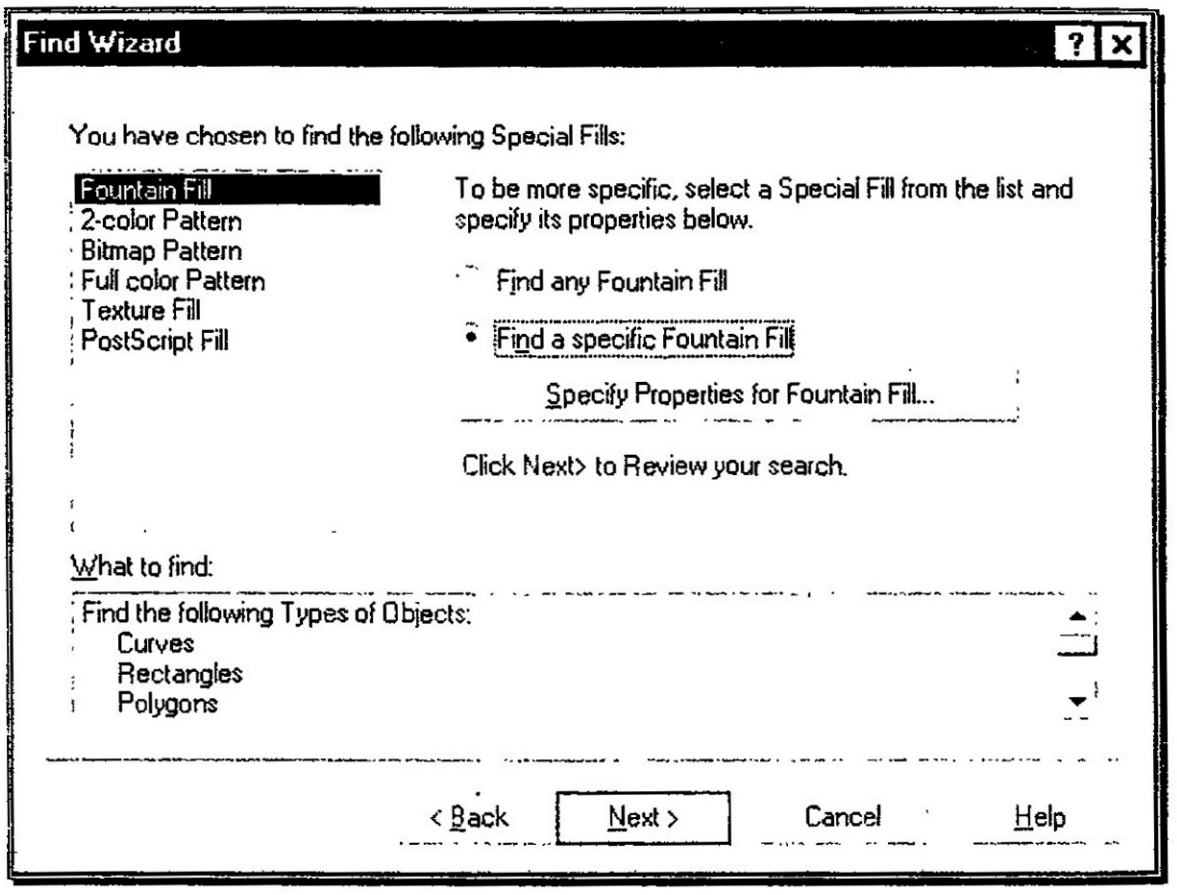
8-9. ábra

A rajzelem-típustól függően más-más párbeszédpanel jelentkezik. Példaként a 8-10. ábrán a négyszög rajzelem keresendő tulajdonságainak beállítására szolgáló párbeszédpanelt mutatjuk be. A **Reset** nyomógomb törli a párbeszédpanel beállításait. Az egyes keresendő tulajdonságok (lekerekítés, szélesség, magasság) meghatározásához előbb az aktuális mező előtti jelölőnégyzetet kell kiválasztanunk, utána adhatjuk meg a keresett értékeket.



8-10. ábra

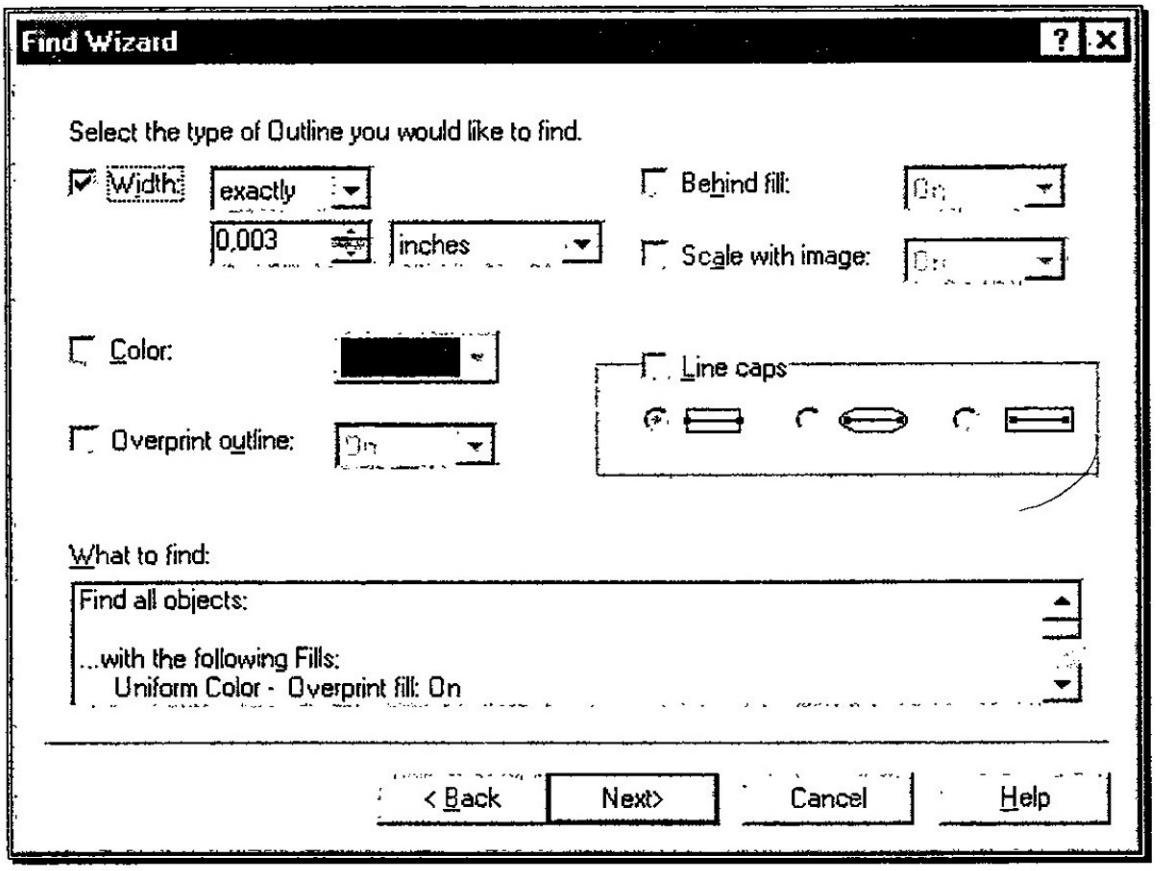
A rajzelemek keresési szempontjainak megadása után, a következő párbeszédpaneleken adjuk meg a keresendő szín, kitöltési- és körvonaljellemzők pontos értékét. A párbeszédpanelek kezelése hasonló a fentebb ismertetetthez. További tudnivalót az adott rajzelemre vonatkozó részeknél találhatunk a könyvben.



8-11. ábra

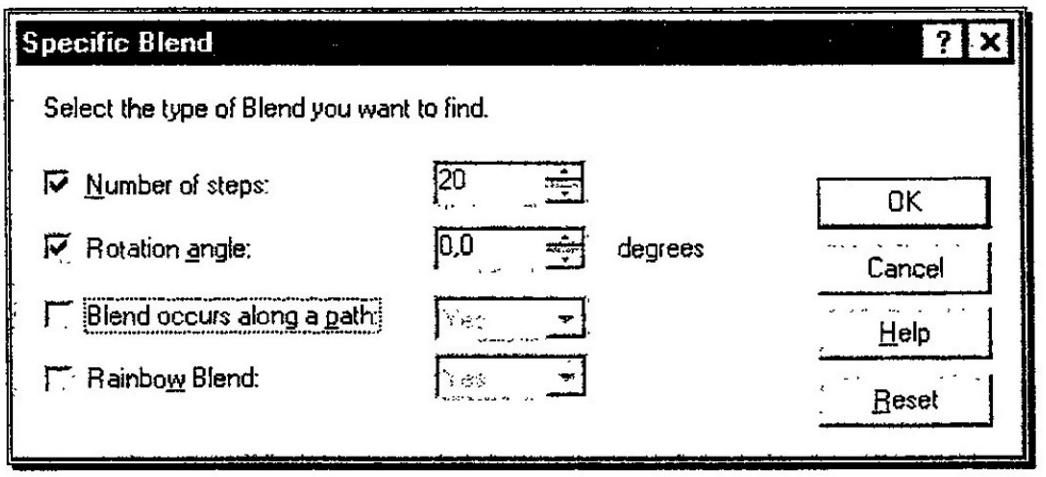
A jellemzők első párbeszédpanelén a választott kitöltésnek megfelelő szűrőt adjuk meg. A **What to find** listában jelenik meg a keresendő rajzelemek eddigi beállítá-

sa. A következő párbeszédpanelen a keresett körvonaljellemzőket adjuk meg (lásd a 8-12. ábrát).



8-12. ábra

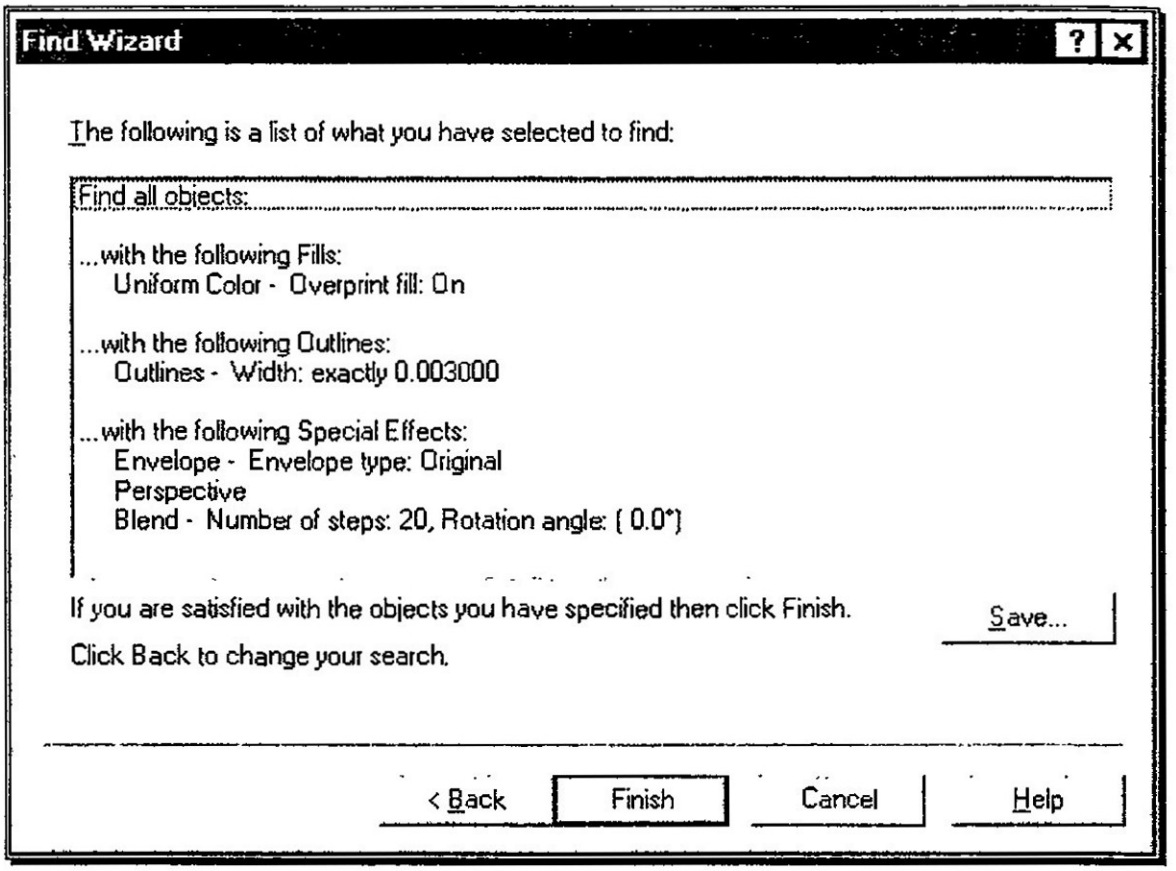
A következő párbeszédpanelen a választott különleges hatás jellemzőit adjuk meg, végül az utolsó párbeszédpanel bemutatja az eddig beállított keresési jellemzőket. A beállítási lehetőségeket természetesen a választott különleges hatás szabja meg.



8-13. ábra

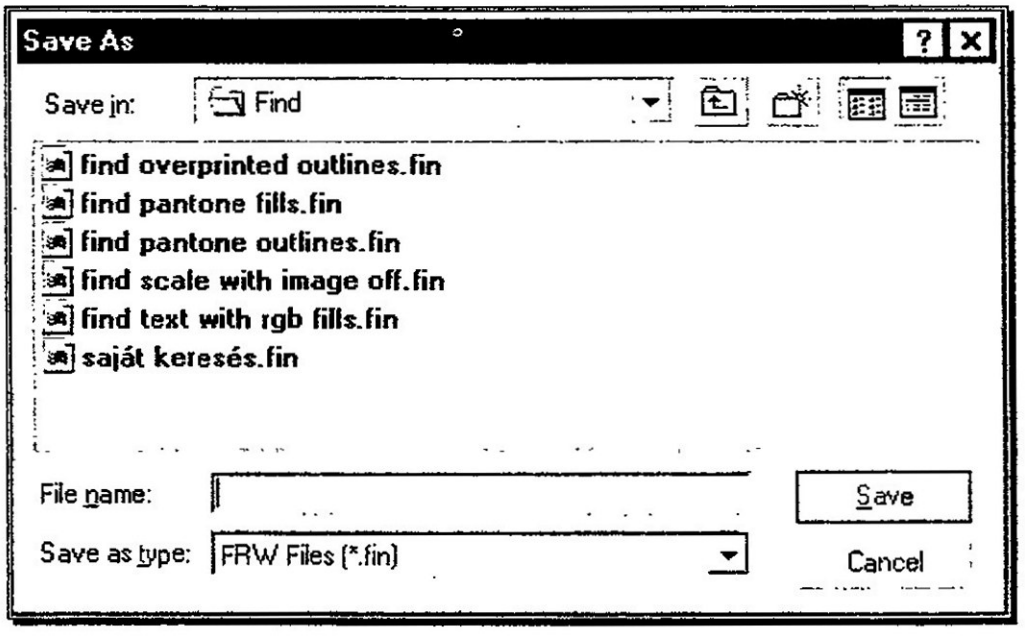
Például az áttűnés (**Blend**) hatást tartalmazó rajzelemek közül kikereshetjük azokat, amelyek 20 átmeneti lépést tartalmaznak, és az átmeneti elemek tengelye egymással párhuzamos, azaz nincs elforgatás (lásd a 8-13. ábrát).

A keresésvarázsló utolsó párbeszédpanelje bemutatja a megadott keresési jellemzőket. A párbeszédpanel **Save** nyomógombjával a beállított jellemzőket későbbi felhasználás számára elmenthetjük.



8-14. ábra

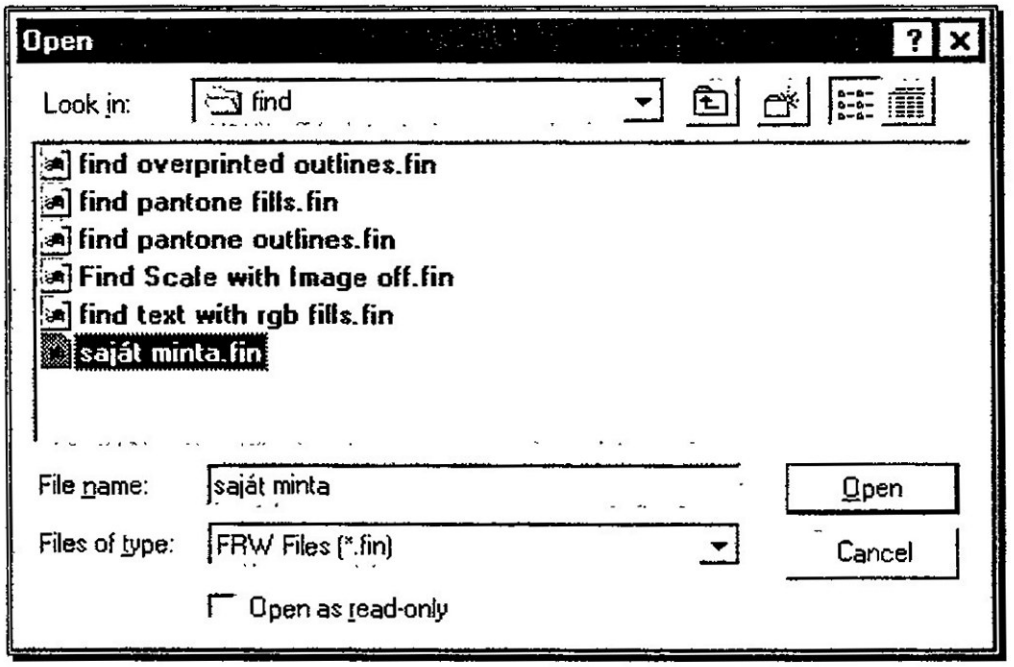
Az elmentett keresések helye a *Program files\Corel\Graphics9\Draw\Find* könyvtár, a fájlok kiterjesztése *.fin*. Az elmentett keresés megjelenik az **Edit** menü **Find and Replace** menüjében.



8-15. ábra

Elmentett keresések alkalmazása

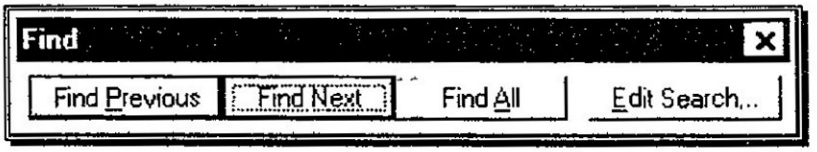
Az elmentett keresések az **Edit** menü **Find and Replace** menüjéből úgy tölthetők be, hogy a keresés azonnal végrehajtódik. Az elmentett keresések jellemzőinek módosításához a varázslóba is betölthető a keresés a varázsló első párbeszédpaneljének **Load a search from disk** rádiógombja kiválasztása és a **Next** nyomógomb megnyomása után. Ekkor a 8-16. ábra szerinti párbeszédpanel jelentkezik, amelyen kiválaszthatjuk a megfelelő keresést. Az **Open** nyomógombbal a keresésvarázsló utolsó párbeszédpaneljébe lépünk, innen a **Back** gombbal visszaléphetünk a megfelelő párbeszédpanelre és elvégezhetjük a szükséges módosításokat.



8-16. ábra

A keresés végrehajtása

A keresésvarázsló utolsó párbeszédpaneljének **Finish** nyomógombjával vagy az elmentett keresések betöltésével indul a keresés.



8-17. ábra

Ekkor a program megkeresi és kijelöli a keresési feltételeknek megfelelő első rajzelemet és megjeleníti a 8-17. ábra szerinti párbeszédpanelt, amelynek **Find Next** nyomógombjával a következő, **Find Previous** nyomógombjával az előző, **Find All** nyomógombjával az összes keresett rajzelemet egyszerre jelölhetjük ki. A kijelölé-

sek megmaradnak az ablak bezárása után is. Az **Edit Search** nyomógombbal a varázslóhoz térhetünk vissza, hogy módosítsunk a keresés feltételein.

Több objektum kijelölése

Több objektum egyidejű kijelölésére a rajzelemek gumikeretbe foglalását alkalmazhatjuk. A program 8-os változatában egy új billentyűparanccsal gyorsítottak a több objektum kijelölésének műveletén. Amikor az Alt billentyű nyomva tartása mellett a **Kijelölő nyíl** eszközzel rajzolt gumikerettel választunk ki rajzelemeket, akkor a gumikerethez érintkező rajzelemeket is kijelöljük. Az Alt billentyű nyomva tartása nélkül csak a teljes egészükben a gumikereten belül lévő objektumokat jelöljük ki.

Vezetővonalak kijelölése

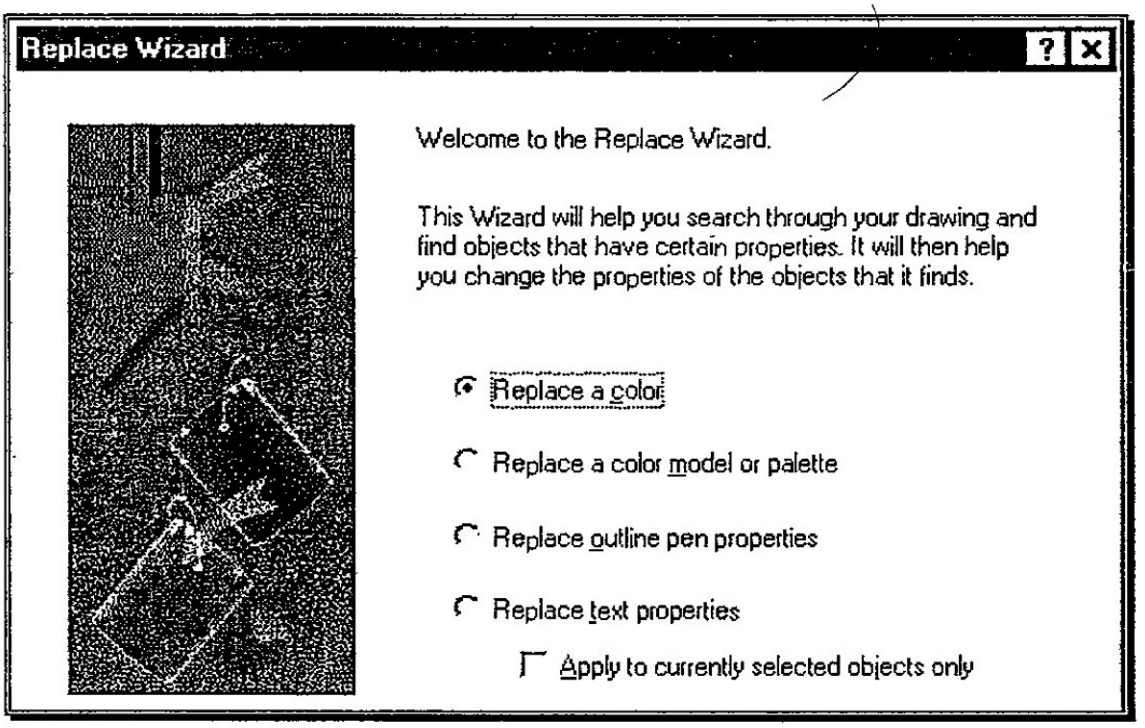
A vezetővonalak mozgatásakor és húzásakor a kurzor áthelyezést jelző ✣ nyíllá alakul át, hogy jobban észrevegyük a vezetővonal kijelölését.

Rajzelem-kijelölés és -csere

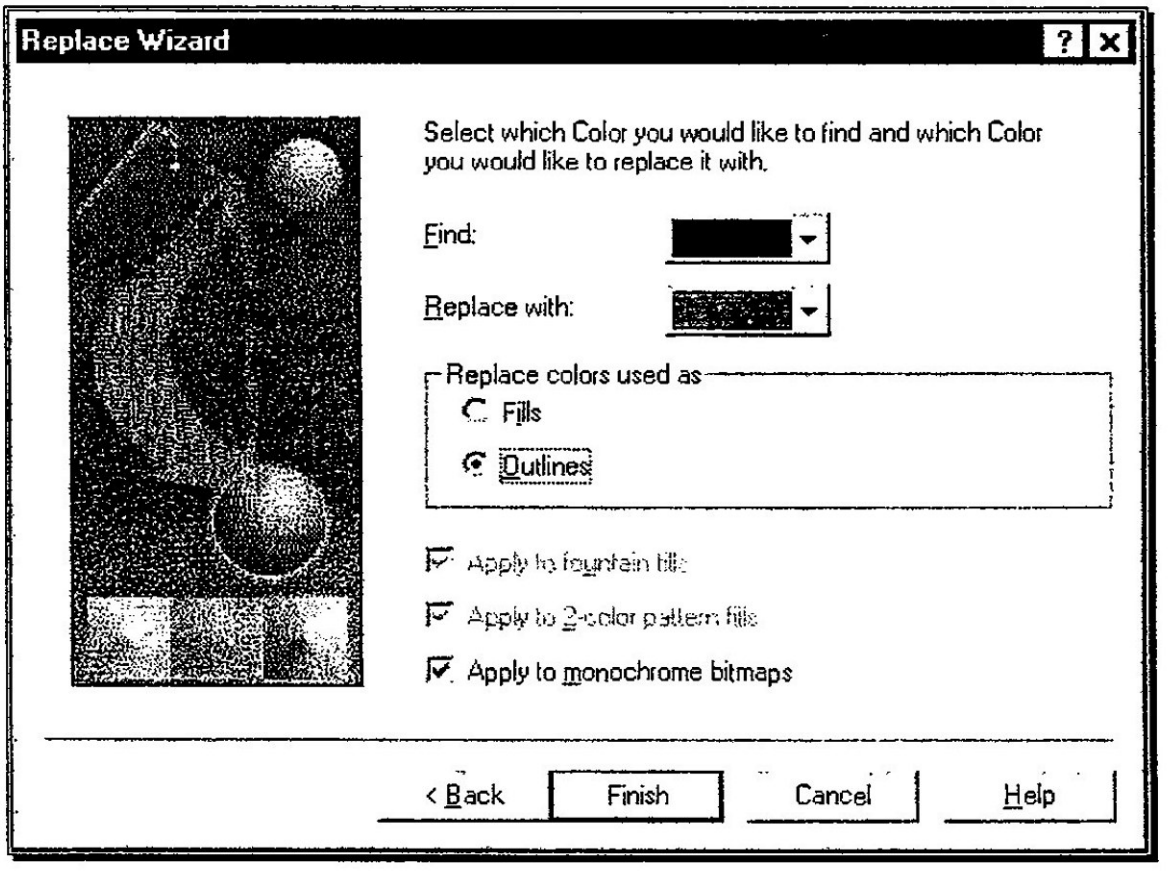
A rajzelemek egyes keresett jellemzőit másikkal helyettesíthetjük. Erre alkalmazhatjuk a cserevarázslót. Az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Replace Objects** parancsával indítjuk el a cserevarázslót (Replace Wizard). A varázsló első párbeszédpaneljén adjuk meg a keresendő-cserélendő elemeket: **Replace a color** (színek és kitöltések cseréje), **Replace a color model or palette** (színmodell vagy paletta cseréje kitöltéseken és körvonalakon), **Replace outline pen properties** (körvonaljellemzők cseréje), **Replace text properties** (szövegjellemzők – betűtípus, méret, vastagság cseréje).

Az **Apply to currently selected objects only** jelölőnégyzet bejelölése után a program csak az előzetesen kijelölt rajzelemeken hajtja végre a cserét, vagyis a keresési feltételeknek megfelelő, de ki nem jelölt rajzelemek nem módosulnak.

A cserevarázsló második párbeszédpaneljén az első párbeszédpanelen tett választásunktól függően adjuk meg a keresendő és a helyette alkalmazandó jellemzőket (8-18. ábra). A színeket cserélhetjük a kitöltéseken (**Fills**) vagy a körvonalakon (**Outlines**).



8-18. ábra



8-19. ábra

A varázsló **Finish** nyomógombjával indítjuk a keresést és a cserét. A **Find Next** nyomógombbal a következő, **Find Previous** nyomógombbal az előző, **Find All** nyomógombjával az összes keresett rajzelemet egyszerre jelölhetjük ki. A kijelölések megmaradnak az ablak bezárása után is. A **Replace** nyomógomb a megtalált és

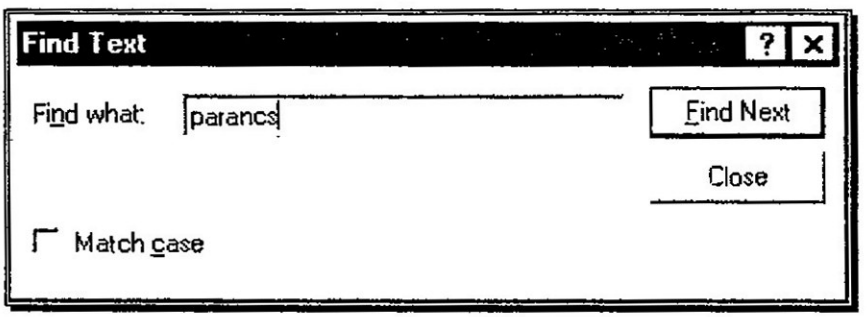
kijelölt rajzelemen a keresett jellemzőket helyettesíti a megadottakra, a **Replace All** nyomógomb – minden további kérdés nélkül – az összes, a keresési feltételnek megfelelő rajzelem jellemzőit lecseréli a megadottakra.

8-20. ábra

A parancs transzparens módon alkalmazható, amíg a 8-20. ábra szerinti párbeszédpanel a képernyőn van, más műveleteket is végezhetünk. Ekkor azonban a program érzékeli a rajzon végzett változásokat és megkérdezi, folytassa-e a keresést a dokumentum elejétől. Válasszuk a **Yes** nyomógombot, ha ezt szeretnénk.

Szövegrészek keresése

Az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Find Text** parancsával kereshetjük meg azt a rajzelemet, amely a **Find what** mezőbe írt karakterláncot tartalmazza. Ha a **Match case** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a program különbséget tesz a kis- és a nagybetűk között.



8-21. ábra

Szövegrészek cseréje

A szövegek kereséséhez hasonló az **Edit** menü **Find and Replace ▸Replace Text** parancsával végezhető szövegrész-keresés és -csere (lásd a 6-19. ábrát). Ekkor a **Find what** mezőbe írt karakterláncot keresi a program, és megtalálása esetén kijelöli. Ekkor a **Find Next** nyomógombbal megkereshetjük a karakterlánc következő előfordulását, vagy helyettesíthetjük a **Replace with** mezőben megadott értékre. Ehhez a **Replace** nyomógombra kattintsunk. A **Replace All** nyomógomb az összes keresett karakterláncot lecseréli. A **Close** nyomógombbal lépünk ki a párbeszédpanelből. Ha a szöveg szerkesztését az **Edit Text** párbeszédpanelen végezzük, akkor annak **Options** nyomógombjával megjeleníthető menüjéből hasonló módon adhatók ki a szöveg keresés és csere parancsai.

KITÖLTÉS ÉS KÖRVONAL

A dokumentumban elhelyezett objektumokat különféle színű és vastagságú, stílusú vonalakkal szegélyezhetjük – ez nyitott, vonalas objektumoknál magát a rajzelemet jelzi – zárt objektum esetében az objektum szegélyét. A szegély igen alkalmas az objektum kiemelésére, hangsúlyozására. A nyitott objektumoknál az objektum végeit is többféle módon jeleníthetjük meg. A zárt rajzelemeket különféle színekkel, mintázatokkal is kitölthetjük. Akár körvonalat, akár kitöltést adunk egy rajzelemhez, előtte ki kell jelölnünk az objektumot, vagy – a korábbiak szerint – azok csoportját. Ennek hiányában az objektumok alapértelmezett tulajdonságait határozzuk meg. A színek kezelésével később külön fejezetben is foglalkozunk.

Körvonalak szabályozása

A körvonalak szabályozására külön kinyílót létesítettek a **Toolbox** eszköztárban, amely az Outline (körvonal) eszközzel jeleníthető meg. A körvonal kinyíló eszközeivel a grafikus és szöveges objektumok számára egyéni körvonaljellemzőket (szín, körvonalvastagság, vonalmintázat, kalligrafikus tollhatások, vonalvégződések) adhatunk meg. A beállított körvonaljellemzők megjelennek az állapotsor jobb szélén is. Ha a beállító parancsok kiadása előtt nem jelöltünk ki objektumot, akkor a jellemzők alapértelmezett értékét adjuk meg, grafika, grafikus szöveg és bekezdésszöveg objektumok számára. Először a megjelenő párbeszédpanel jelölőnégyzeteinek beállításával kell döntenünk, hogy mely objektumokra vonatkozzon a beállítás (lásd a 4-6. ábrát).

A körvonal vastagsága

A körvonal kinyílóban lévő ikonokkal a vastagságot is meghatározhatjuk:

Hajszálvékony (0,076 mm vastag) körvonalat állít be.

2 pontos (0,711 mm vastag) körvonalat állít be.

8 pontos (2,819 mm vastag) körvonalat állít be.

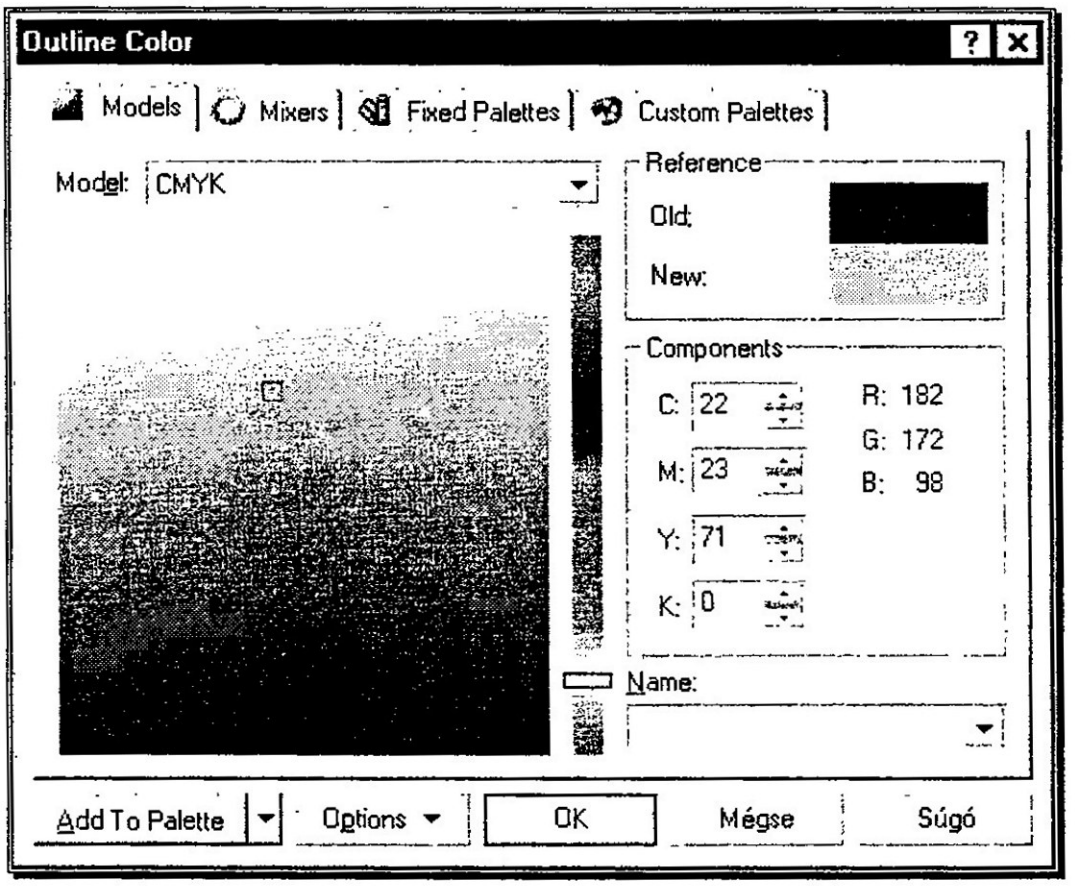
16 pontos (5,639 mm vastag) körvonalat állít be.

24 pontos (8,458 mm vastag) körvonalat állít be. Ügyeljünk arra, hogy a vastag körvonalak a kisebb méretű betűket olvashatatlanná tehetik.

A körvonal színe

A legegyszerűbben úgy választhatunk körvonalszínt, hogy valamelyik a képernyőn akár dokkolt, rögzített formában, akár lebegő színminta ablakban megjelenő paletta alkalmazni kívánt színére a jobb egérgombbal kattintunk.

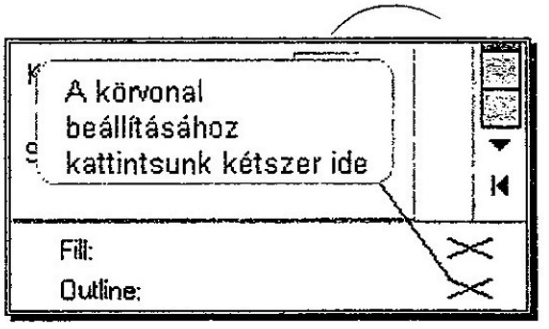
A körvonal kinyíló Outline Color Dialog ikonja megnyitja az **Outline Color** párbeszédpanelt, amelynek vezérlőelemeivel egyéni körvonalszínek alakíthatók ki és alkalmazhatók a kijelölt rajzelemeken (lásd a 9-1. ábrát). A színeket egyéni palettáról is kiválaszthatjuk, a palettákat összeállíthatjuk, és saját néven elmenthetjük. Objektumok kijelölése nélkül az alapértelmezett körvonalszín-jellemzők módosíthatók a párbeszédpanelen.



9-1. ábra

A **Models** párbeszédpanel-lapon a **Model** listában a színmodellek listája közül választhatunk. A választható színmodellt meghatározza, hogy vektoros rajzon vagy bitképen dolgozunk. A modell kiválasztása után a listapanel jobb oldalán, a

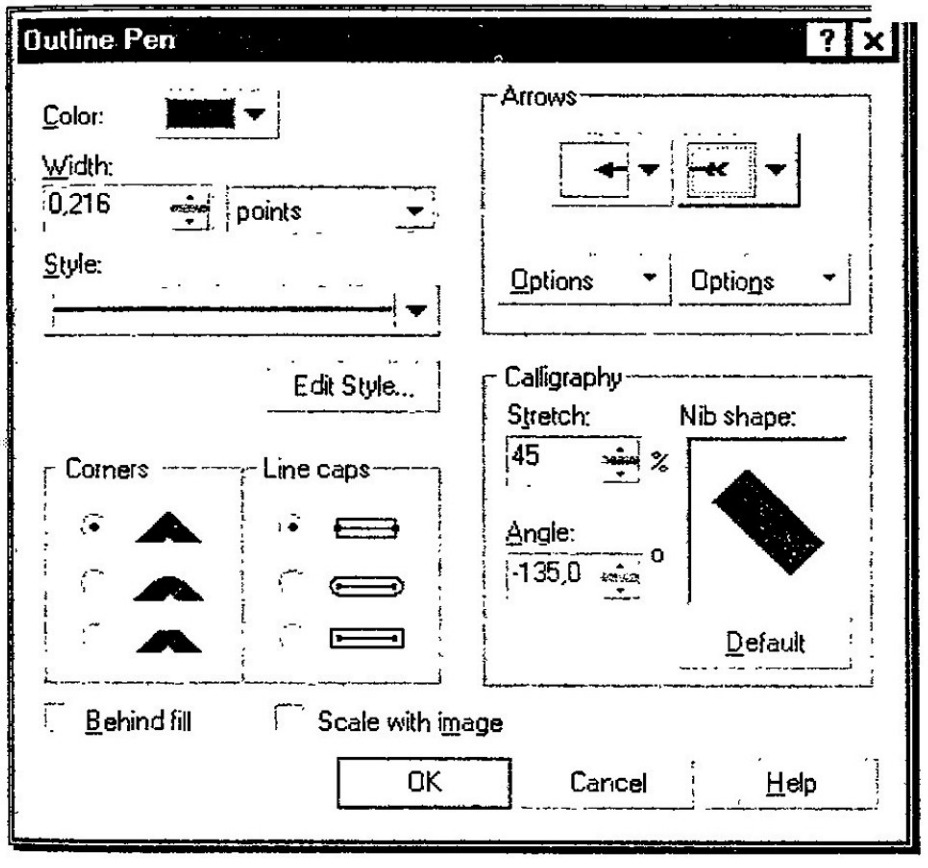
Components csoportban megjelennek az aktuális színösszetevők beállító mezői. A **Palettes** párbeszédpanel-lapon a színpaletták listájából választhatunk. Saját palettát is összeállíthatunk. A paletta bővítéséhez válasszunk ki egy színt a színmezőben, vagy keverjük ki a színösszetevők arányainak módosításával, majd kattintsunk az **Add To Palette** ikonra. Ezután a kiválasztott szín megjelenik a munkaablak jobb oldalán látható paletta alján. Paletták választása esetén a színt teljes vagy részleges név alapján is megkereshetjük. A színnevek két részből állnak, paletta- és színnévrészből (kódból). Keresést csak a színnév vagy kód alapján végezhetünk (lásd az interaktív kitöltő eszközről szóló részben az 5-5. ábrát, valamint a *„Színek kezelése"* című fejezetet).



9-2. ábra

Outline Pen: Megnyitja a kihúzó toll párbeszédpanelt, amelyen az összes többi ikonnal beállítható jellemző mellett a vonal típusát, stílusát és végződéseit is megadhatjuk (lásd a 9-3. ábrát).

A párbeszédpanel megjeleníthető a rajzablak jobb alsó sarkában látható körvonal (Outline) jelölésre kétszer kattintva is (lásd a 9-2. ábrát).

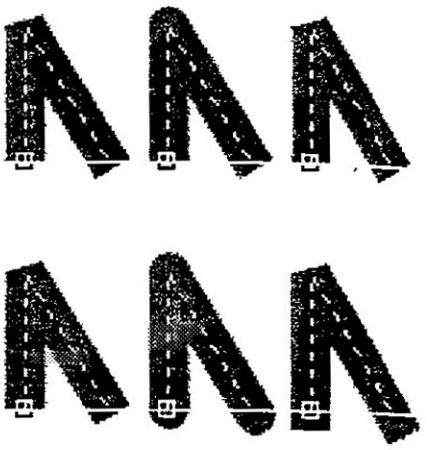


9-3. ábra

A **Behind fill** jelölőnégyzet kiválasztásával a körvonalakat a kitöltés mögé helyezzük. Ezzel csökkenthetjük az esetleges pontatlan kitöltések mellett átlátszó hátteret. Akkor is jelentősége van, ha a körvonalat önálló objektummá alakítjuk. A **Scale**

with image jelölőnégyzet bejelölésével a körvonal az objektummal együtt nő, ha a rajzelemet növeljük.

A **Corners** csoportban a folytatólagosan húzott vonallánc csomópontnál csatlakozó részeinek lekerekítését, levágását, a **Line caps** csoportban a vonalszakaszok végeit határozzuk meg (lásd a 9-4. ábrát). Mint a mellékelt ábrán láthatjuk, a beállítások befolyásolják az objektum végeinek pontos elhelyezését.

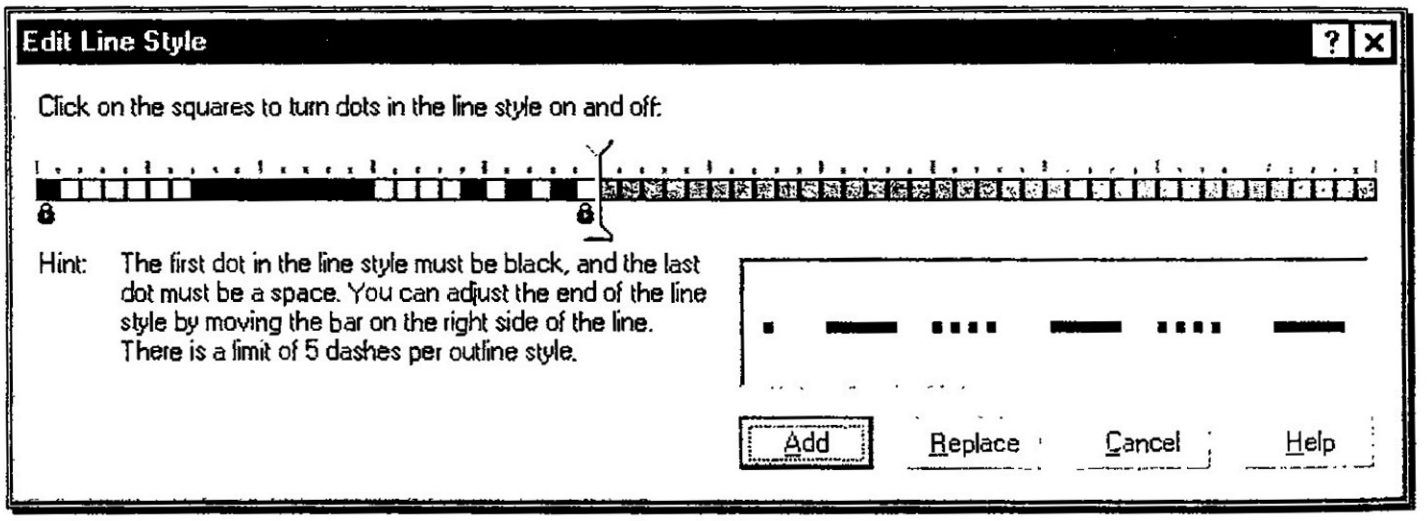


9-4. ábra

A **Calligraphy** csoportban a tollhegy nyújtását (**Stretch**) és elforgatási szögét (**Angle**) adjuk meg. A tollhegy formáját interaktív módon határozhatjuk meg, ha a **Nib shape** mintaablakban egérrel forgatjuk az alakzatot. A **Default** nyomógombbal alapértelmezetté tehetjük a beállítást a később létrehozandó objektumok számára.

Saját vonaltípusok kialakítása

Az **Outline Pen** párbeszédpanel **Style** listájában választjuk ki a vonal mintázatát. Ha a rendelkezésre álló készlet nem felelne meg, akkor az **Edit Style** nyomógombbal olyan párbeszédpanelt jeleníthetünk meg, amelyen módosíthatunk a vonal szaggatási viszonyain (lásd a 9-5. ábrát).



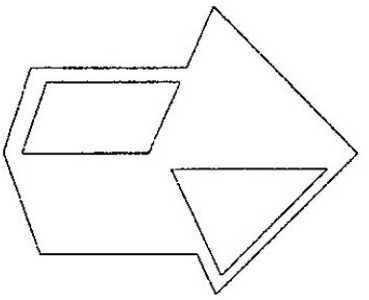
9-5. ábra

A párbeszédpanel csúszkájával állítjuk be a folyamatos vonalban megjelenő szakadás méretét, utána a csúszkától balra eső részen kattintással újabb pontokat adhatunk meg. Az így létrehozott minta az **Outline Pen** párbeszédpanelen a **Style** vonalstílus lista alján jelenik meg.

Saját nyílhegyek készítése

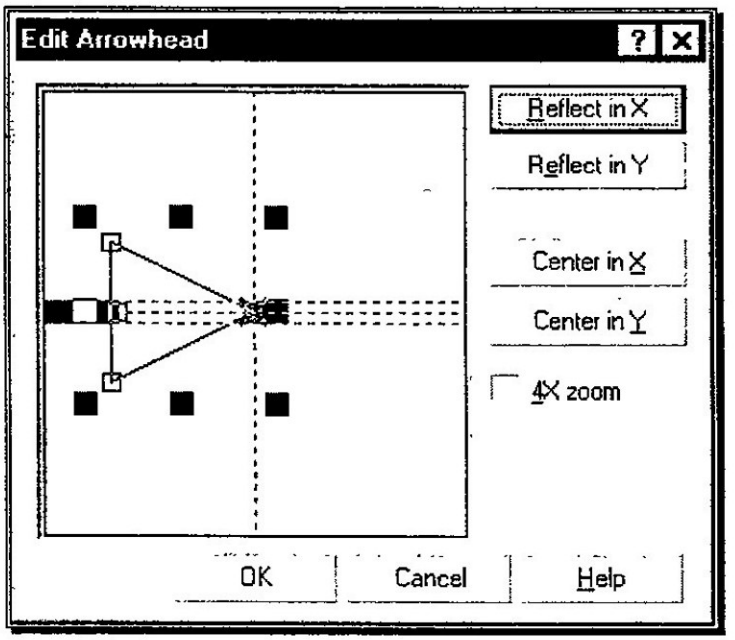
Saját nyílhegy formát készíthetünk a **Tools** menü **Create▶ Arrow** parancsával. A parancs kiadása előtt rajzoljuk meg a nyílhegyet, vagy töltsünk be egy nekünk tetsző szimbólumot.

Ügyeljünk arra, hogy a kiválasztott objektum tengelye vízszintes legyen (lásd a 9-6. ábrát), mert a következőkben ismertetett nyílhegy-módosító eljárással a nyílhegyet forgatni nem tudjuk. Ez után válasszuk ki az objektumot.



9-6. ábra

A **Create▶Arrow** parancs kiadása után az egyedi nyílhegy megjelenik az **Outline Pen** párbeszédpanel **Arrows** csoportjának nyílhegy listájában. Itt adjuk meg a vonalak végein szereplő nyíl- és tollalakzatokat. Ha valamelyik listaelemen módosítanánk, akkor válasszuk ki, majd kattintsunk az **Options** nyomógombra, utána adjuk ki a megjelenő menü **Edit** parancsát (lásd a 9-7. ábrát). A nyílhegy töréspontjainak mozgatásával módosítható.



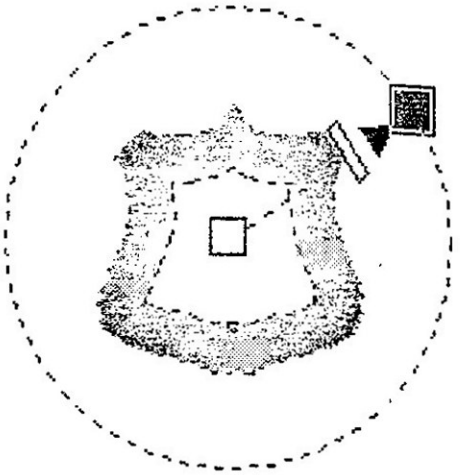
9-7. ábra

A függőleges és vízszintes tengelyre tükrözéshez használhatjuk a **Reflect** nyomógombokat, az objektum középre mozgatására a **Center** nyomógombokat. A **4X zoom** jelölőnégyzettel felnagyíthatjuk a nyílhegy közepének részletét.

Körvonalak objektummá alakítása

A program korábbi változataiban igen nehézkesen készíthettünk olyan objektumokat, amelyek körvonalát különféle kitöltésekkel színezhettük.

A CorelDRAW 9.0 változatában erre külön parancsot hoztak létre. Készítsük el a rajzelemet, vagy töltsük be a szimbólumot, amelynek szegélyéből objektumot készítünk. Jelöljük ki és állítsuk be a vonalvastagságot, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Convert Outline To Object** parancsát vagy nyomjuk meg a Ctrl+Shift+Q billentyűkombinációt. Eredményül a kitölthető és hatásokkal formázható körvonal azonnal megjelenik (lásd a 9-8. ábrát).



9-8. ábra

A körvonalak megszüntetése

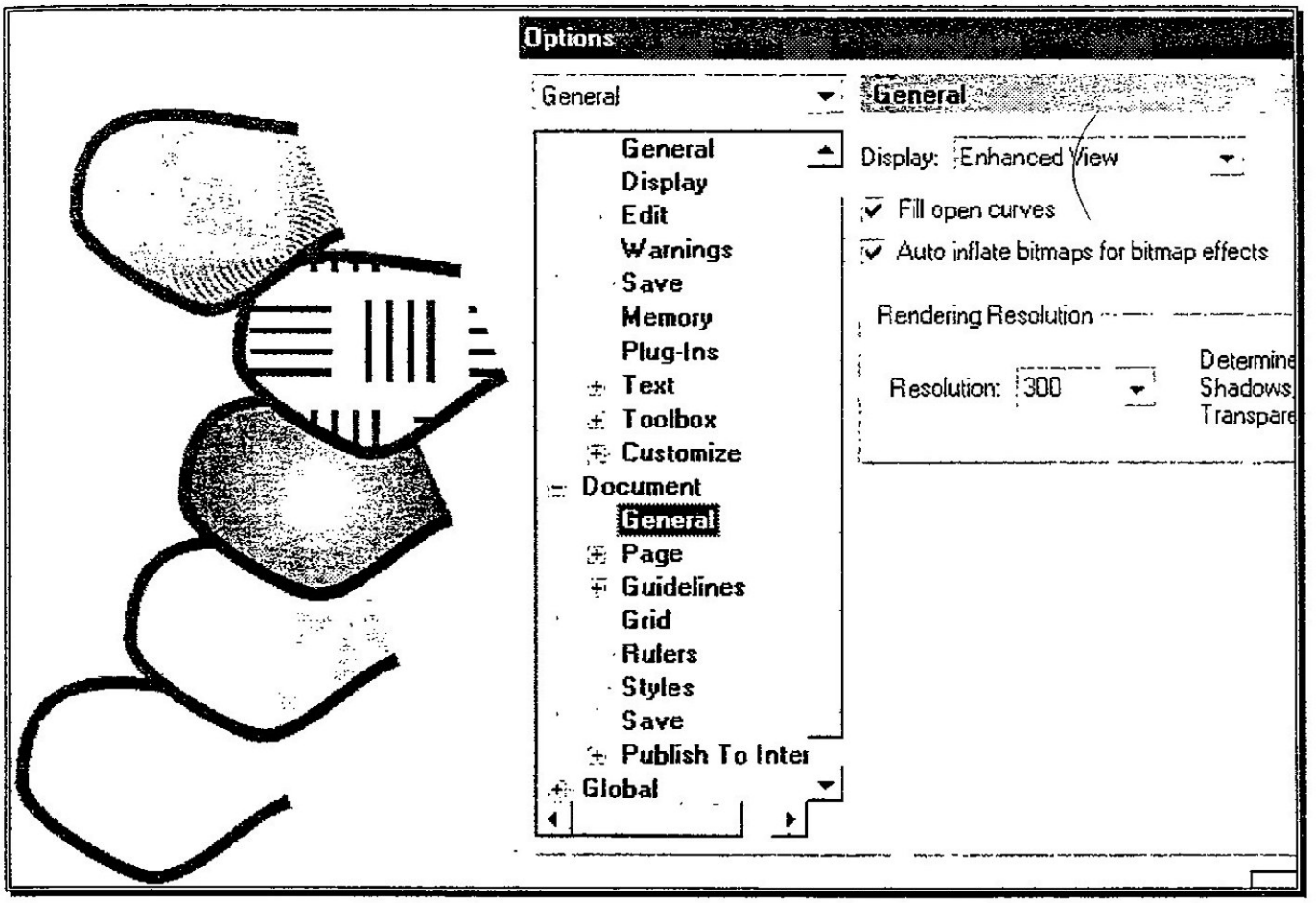
Körvonal kinyíló No Outline ikonja megszünteti a körvonal jelölését, illetve az ezt követően létrehozott rajzelemeknek csak kitöltése lesz. Ugyanerre a célra alkalmazhatjuk a színpaletták ⊠ elemére, a jobb egérgombbal végzett kattintást is.

Kitöltések szabályozása

A kitöltések szabályozására is külön kinyílót létesítettek, amely a Fill (kanna) eszközzel jeleníthető meg. A kitöltés kinyíló eszközeivel a grafikus és szöveges objektumok számára egyéni kitöltésjellemzőket (szín, mintázat, színfutás) adhatunk meg. A beállított kitöltésjellemzők megjelennek az állapotsor jobb szélén.

Ha a beállító parancsok kiadása előtt nem jelöltünk ki objektumot, akkor a jellemzők alapértelmezett értékét adjuk meg, grafika, grafikus szöveg és bekezdésszöveg objektumok számára. Ekkor a megjelenő párbeszédpanel jelölőnégyzeteinek beállításával kell döntenünk, hogy mely objektumokra vonatkozzon a beállítás.

Alapértelmezés szerint csak zárt rajzelemeket tölthetünk ki. A program 9.0-s változatában azonban lehetőséget biztosítottak a nyitott görbék kitöltésére is. Ehhez a **Tools** menü **Options** parancsának **Document/General** párbeszédpaneljén jelöljük be a **Fill open curves** jelölőnégyzetet. Ezt követően tetszőleges kitöltési mintázatot alkalmazhatunk még a nyitott görbék esetén is (lásd a 9-9. ábrát).



9-9. ábra

Egyszínű kitöltés

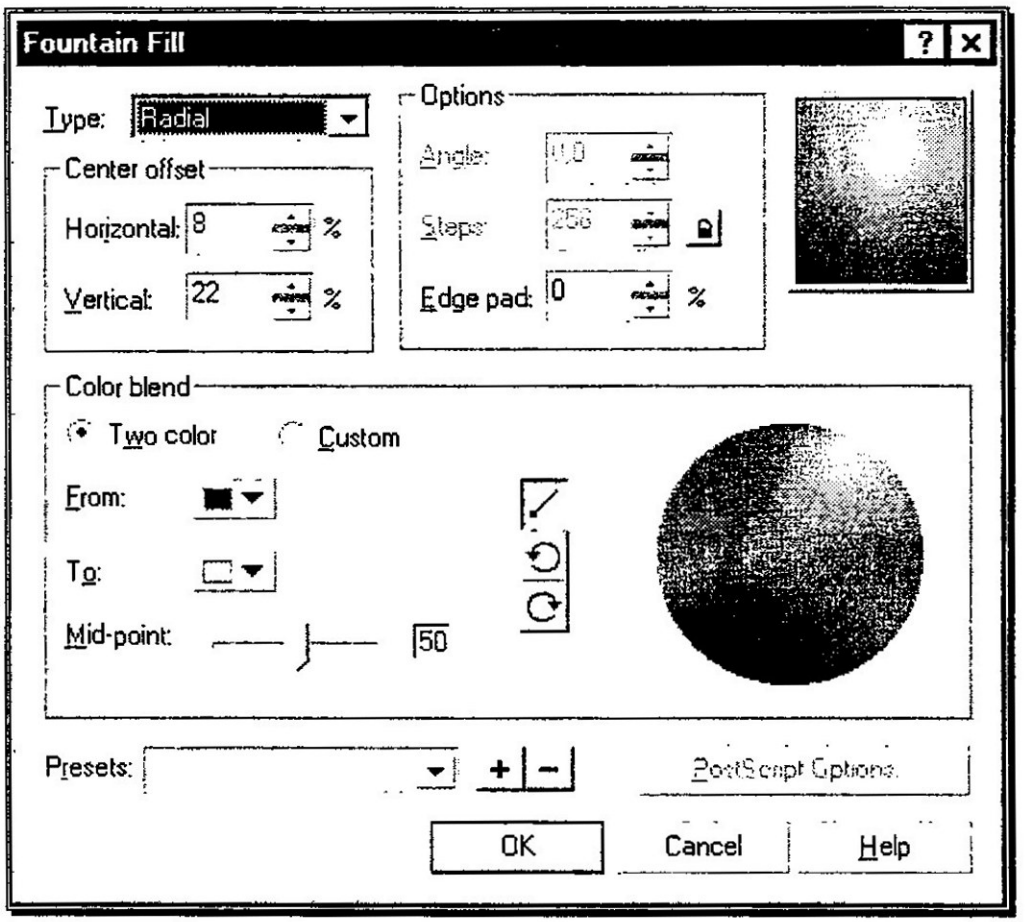
Egyszínű, a kijelölt zárt rajzelemet (grafikus vagy bekezdésszöveget) homogén színnel kitöltő stílust állíthatunk be a munkaablak palettáiról a bal egérgombos kattintással kiválasztva. A CorelDRAW 9.0-s változatában egyidejűleg több palettát is megjeleníthetünk e helyen a **Window** menü **Color Palettes►** almenüjének parancsaival.

A kitöltés kinyíló Fill Color Dialog ikonja megnyitja a **Fill Color** párbeszédpanelt, amelynek kezelése megegyezik a **Outline Color** párbeszédpaneléval (lásd a 9-1. ábrát). Ha előzőleg objektumot jelöltünk ki akkor annak egyszínű kitöltését, egyébként az alapértelmezés szerinti kitöltést (esetlegesen külön a grafikákra, grafikus és bekezdésszövegekre) állíthatjuk be ezen a párbeszédpanelen. Az ikonra kattintás megfelel a Shift+F11 billentyűkombinációnak, vagy a munkaablak jobb alsó sarkában látható kitöltési jelre mért kettős kattintásnak (lásd a 9-10. ábrát).

9-10. ábra

Színátmenetes kitöltés

A kitöltés kinyíló Fountain Fill Dialog ikonja vagy az F11 gyorsgomb a kijelölt rajzelemeken színátmenetes kitöltést alkalmaz (lásd a 9-11. ábrát).

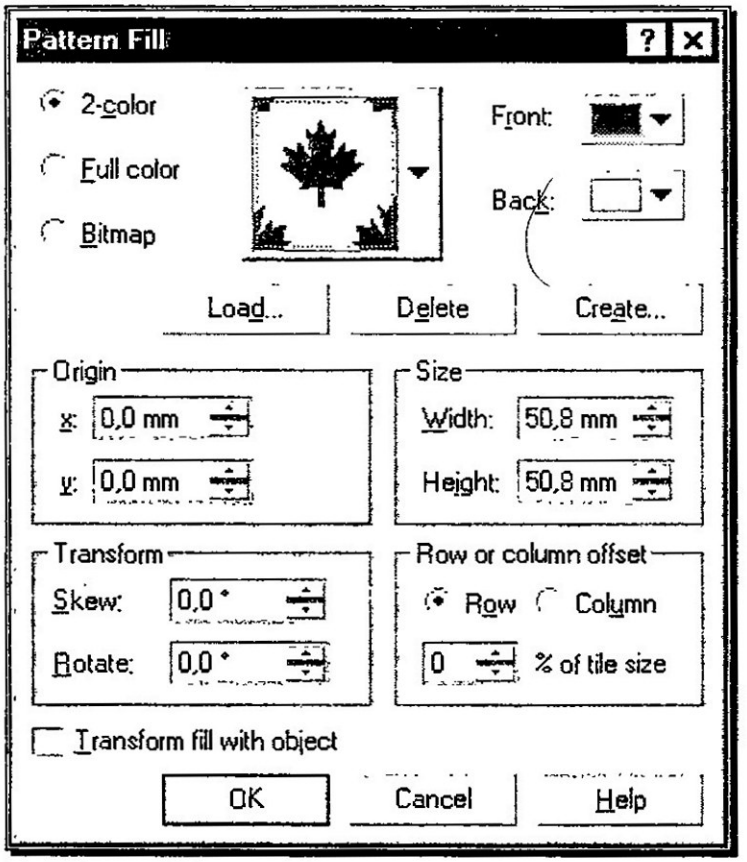


9-11. ábra

A **Type** listában választhatunk sávos (**Linear**), sugaras (**Radial**), kúp (**Conical**) és gúla (**Square**) hatású kitöltéseket. A párbeszédpanel mintaablak részében egérrel megadhatjuk az átmenet irányát, a kúp és gúla középpontját. Ugyanezek a **Center offset** és az **Options** csoportokban számszerűleg is megadhatók. A kész minták (**Presets**) közé felvehetünk saját összeállításokat is a ikonra kattintás után.

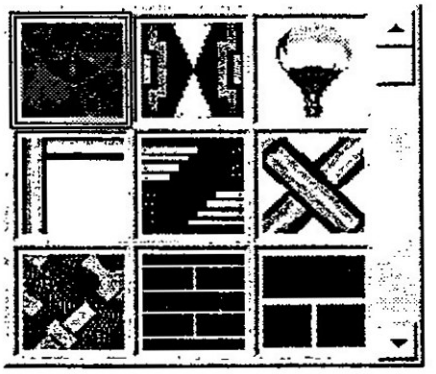
Kitöltés bitképes mozaikmintázattal

A kitöltés kinyíló Pattern Fill Dialog ikonja a kijelölt rajzelemeket kétszínű bitképes mozaikmintázattal tölti ki, ha a **2 color** rádiógombot választjuk. A kitöltés kiválasztását és beállítását a 9-12. ábra szerinti párbeszédpanelen végezzük. A párbeszédpanel arra is alkalmas, hogy új, testre szabott kitöltési mintázatot hozzunk létre. Ezt egyébként megtehetjük rajzelemek felhasználásával is (lásd később).



9-12. ábra

Jelöljük be a **Transform fill pattern with object** jelölőnégyzetet, ha a nagyított befoglaló objektummal arányosan akarjuk növelni a kitöltő mintát. Ellenkező esetben a minta megtartja létrehozásakori (a párbeszédpanelen megadott) méretjellemzőit.



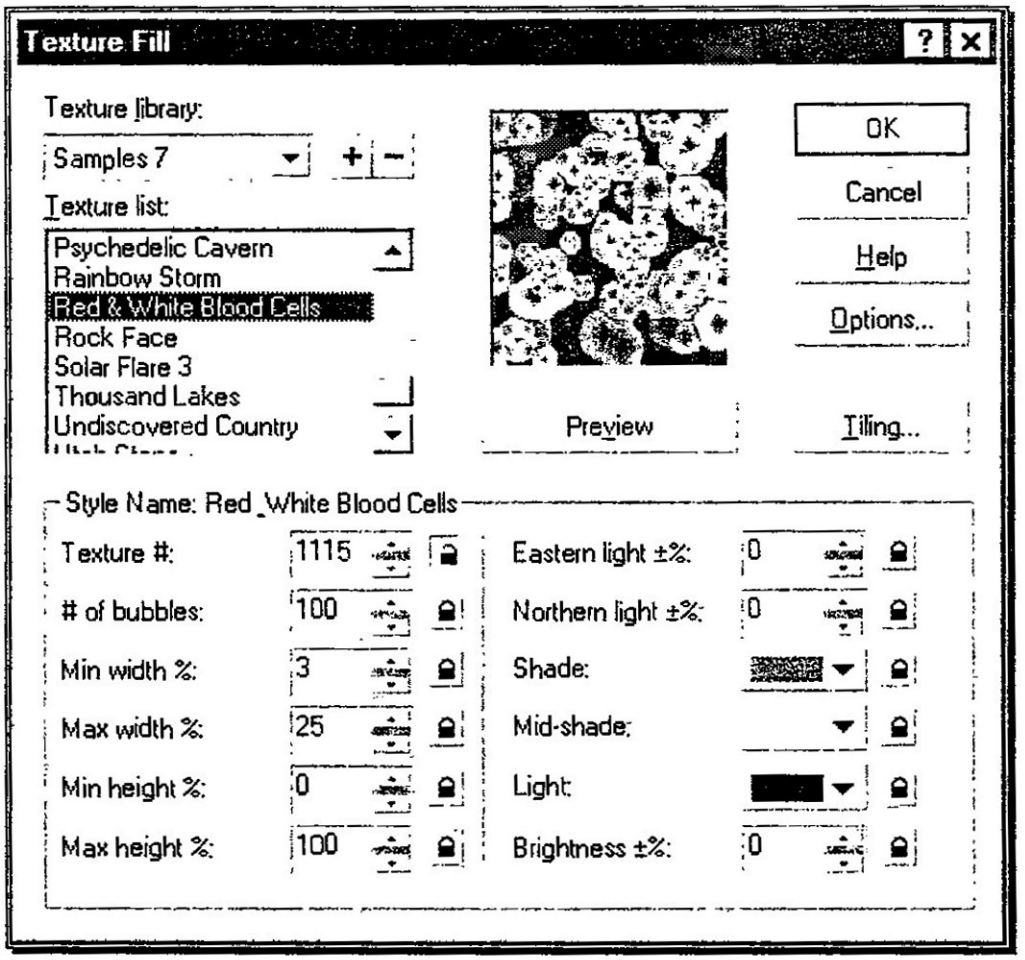
9-13. ábra

A kijelölt rajzelemeket vektoros mintázattal töltjük ki, ha a **Full color** rádiógombot választjuk (lásd a 9-13. ábrát). Erre a célra a program 7.0-s verzióját megelőző változataiban külön ikon szolgált. Ugyancsak külön ikon ( ) felelt meg a jelenleg a **Pattern Fill** párbeszédpanel **Bitmap** rádiógombjával végezhető kitöltésnek, amely a kijelölt rajzelemeket színes bitkép mintázattal tölti ki.

Anyagmintázatú kitöltés

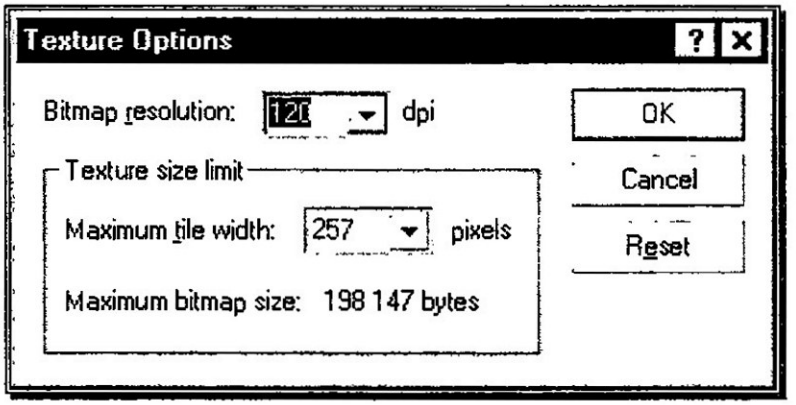
A kitöltés kinyíló Texture Fill Dialog ikonja a kijelölt rajzelemeket színes bitkép anyagmintázattal tölti ki (lásd a 9-14. ábrát). Az előre elkészített mintákat a **Texture library** listából választhatjuk ki. Ezt a mintázatgyűjteményt is bővíthetjük saját összeállításainkkal az ikonra kattintás után. A saját minták az ikonnal

törölhetők. A beállítások eredményét a **Preview** nyomógombra kattintva jeleníthetjük meg a mintaablakban. A zárolt mezőket a lakat megvédi a módosítástól. Ha a **Preview** nyomógombra kattintunk, miközben egyetlen paramétert sem módosítottunk, akkor az anyagmintázat úgy változik meg, hogy csak a nem zárolt paraméterek módosulnak (véletlenszerűen). A zárolt paraméterek változatlanok maradnak.



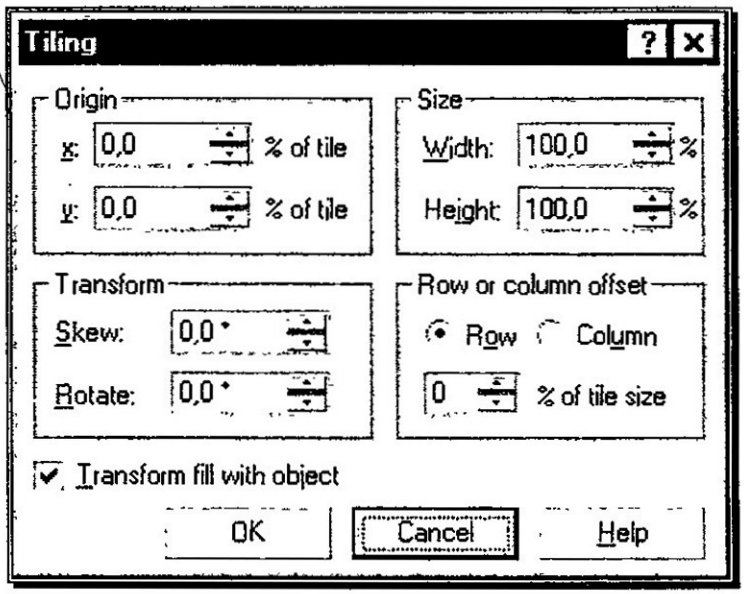
9-14. ábra

A módosítható paraméterek: **Texture** (mintázat), **# of bubbles** (buborékszám), **Min width %** (legkisebb szélesség), **Max width %** (legnagyobb szélesség), **Min height %** (legkisebb magasság), **Max height %** (legnagyobb magasság), **Eastern light** (fény jobbról), **Northern light** (fény föntről), **Mid-shade** (félárnyék), **Light** (fény), **Brightness** (fényesség). Más mintázatnál a módosítható paraméterek száma lehet ennél kevesebb vagy több is. A fenti lista csak a „vörös és fehér vérsejt" mintára vonatkozik. Az **Options** nyomógombbal a bitkép felbontását adjuk meg (lásd a 9-15. ábrát).



9-15. ábra

A **Texture Fill** párbeszédpanel **Tiling** nyomógombjával a csempeszerűen ismétlődő kitöltés méret és torzítás jellemzőit adhatjuk meg (lásd a 9-16. ábrát).



9-16. ábra

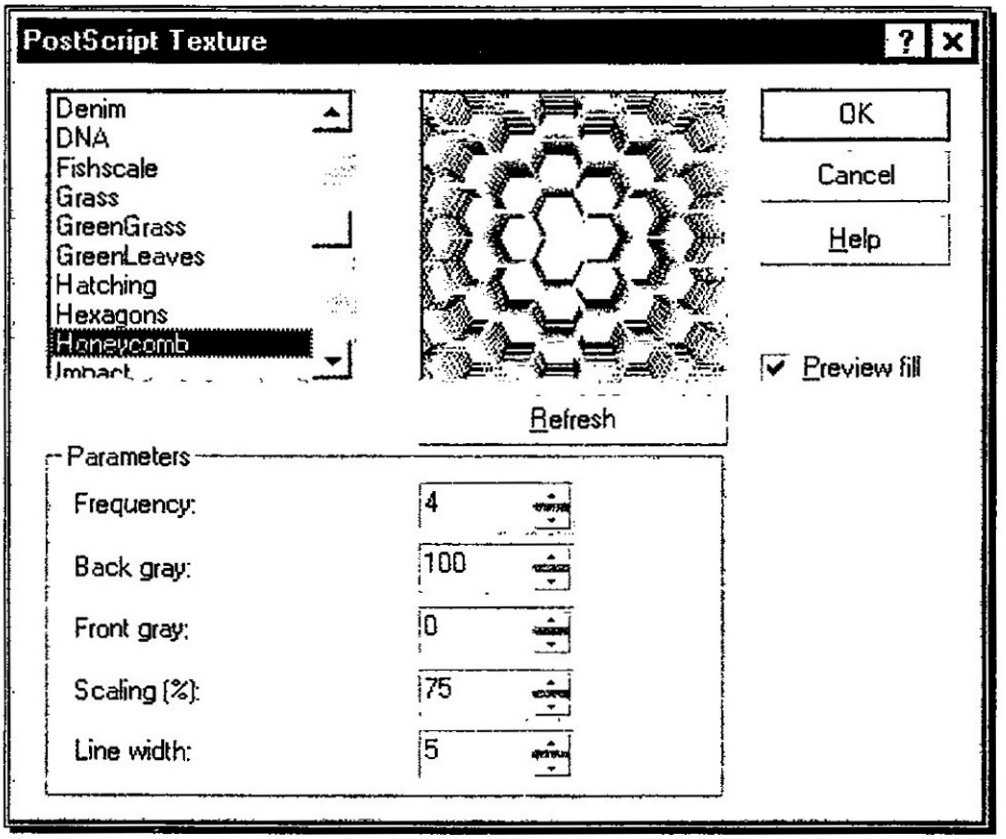
Kitöltés Postscript mintával

A kitöltés kinyíló PostScript Fill Dialog ikonja segítségével készíthetünk kijelölt rajzelemeket kitöltő PostScript mintázatot (lásd 9-17. ábrát).

A funkció a program 6.0-s változatában jelent meg. A megjelenített panelen leellenőrizhetjük a kitöltőminta beállításának hatását is. Korábban erre nem volt mód, csak a minta kinyomtatása biztosította az ellenőrzés lehetőségét. A párbeszédpanel **Preview fill** jelölőnégyzetét bejelölve jelenik meg a minta a mintamezőben. Ha a beállításokon változtattunk, akkor a **Refresh** nyomógomb újítja fel a mintamező tartalmát. A mintát csak díszítőszínnel színezhetjük.

A (Honeycomb nevezetű mintázat esetében) beállítható paraméterek: **Frequency** (sűrűség), **Back gray** (háttér szürkesége), **Front gray** (előtér szürkesé-

ge), **Scaling** (mélység), **Line width** (vonalvastagság). A paraméterek egyébként PostScript mintánként teljesen eltérőek lehetnek.



9-17. ábra

A kitöltések megszüntetése

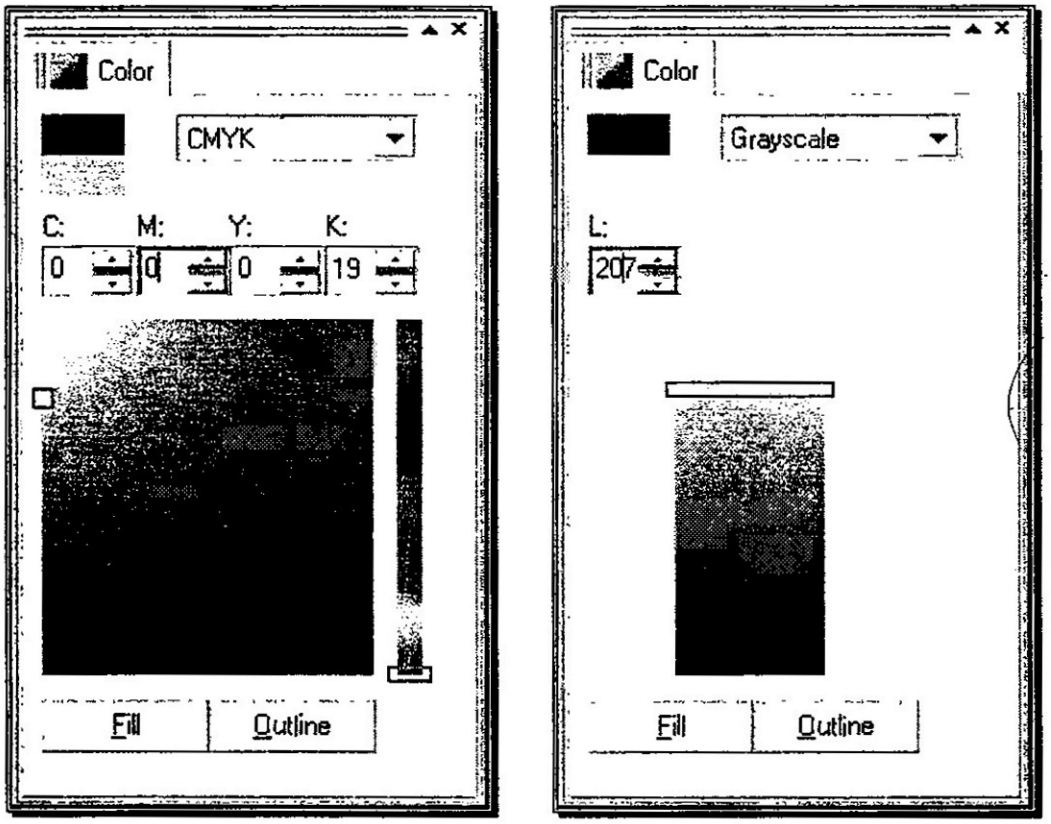
A kitöltés kinyíló ☒ No Fill ikonja megszünteti a rajzelemek kitöltését. Ugyanerre a célra alkalmazhatjuk a színpaletták ☒ elemére, a bal egérgombbal végzett kattintást is.

A Color dokkolt ablak kezelése

A kitöltés kinyíló ikonja, illetve a **Window** menü **Dockers** ▶ **Color** parancsa jeleníti meg a Color dokkolt ablakot (lásd a 9-18. ábrát, amelyen az ablakot a felső részénél megfogva, majd egérrel új helyre húzva – önálló ablakként mutatjuk be). Az ablak az aktuális rajzelem körvonal és kitöltés színének beállítására használható (ha nem jelöltünk ki előzetesen objektumot, akkor ezzel a paranccsal nem adhatunk meg alapértelmezett jellemzőket).

Az ablak felső részén található listában választjuk ki a színmodellt, amelynek megfelelő komponensek a lista alatt egyenként beállíthatók. Ezzel tetszőleges színt

keverhetünk ki. A „kevergetés" helyett a megfelelő színt és árnyalatot a mintaablakból is kiválaszthatjuk. A lista előtti részen látható a kiválasztott szín mintája, felette az aktuális szín, amelyet lecserélünk.



9-18. ábra

A kijelölt rajzelemet a kiválasztott színnel töltjük ki, ha az ablak **Fill** ikonjára kattintunk. A körvonal színét az **Outline** ikonnal határozzuk meg.

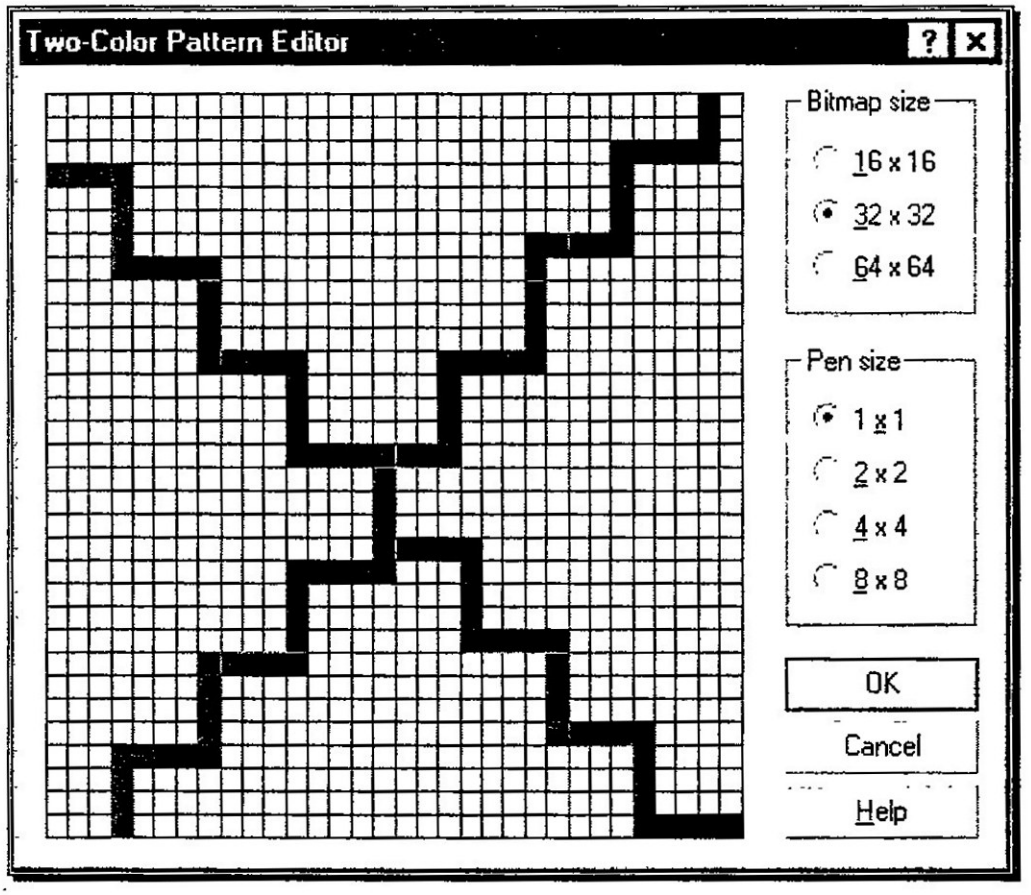
Saját kitöltési mintázat készítése

A készen kapott kitöltési mintázatok lehetőségeit kiszélesíthetjük a saját készítésű kitöltési mintázatokkal. Ezek készítéséhez felhasználhatjuk a bitképes mozaikmintázat kitöltés párbeszédpaneljének **Create** nyomógombját (lásd a 9-12. ábrát). Ekkor a két színű mozaikmintázatot a 9-19. ábra szerinti párbeszédpanelen a bal egérgomb nyomva tartásával pontonként rajzolva hozzuk létre. Az elrontott pontokat a jobb egérgomb nyomva tartása közben törölhetjük. A **Bitmap size** csoport rádiógombjaival a kitöltési mintázat elemi csempéjének méretét adjuk meg, a **Pen Size** csoport választókapcsolóival a használt rajzeszköz mérete állítható be.

Az így kialakított kitöltési mintázat megjelenik a mintázat kiválasztó párbeszédpanel lehetőségei között.

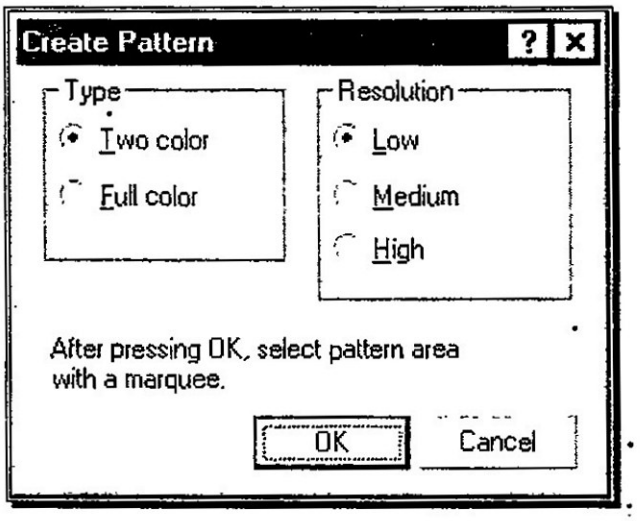
Ha korábban elkészített rajzelemeket akarunk kitöltési mintázatba felvenni, akkor a **Tools** menü **Create ▸ Pattern** parancsát adjuk ki. Az ezután megjelenő pár-

beszédpanelen megadjuk, hogy két színű vagy többszínű (**Full Color**) mintázatot készítünk (lásd a 9-20. ábrát).

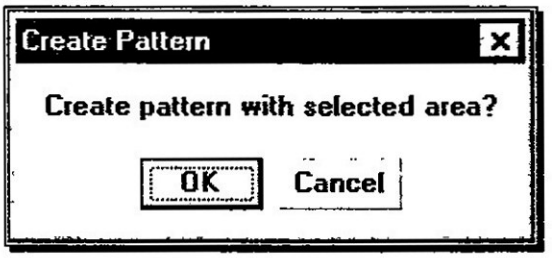


9-19. ábra

A **Resolution** csoportban a felbontást határozzuk meg. Többszínű mintázat esetén felbontást nem állíthatunk. Az **OK** nyomógombra kattintás után kijelöljük dokumentumunknak azt a területét, amelyből a mintázatot készítjük. Ehhez előbb a megjelenő párbeszédpanelen kattintsunk az **OK** nyomógombra (lásd a 9-21. ábrát), majd egeres húzással jelöljük ki a mintát adó négyszögletes területet.

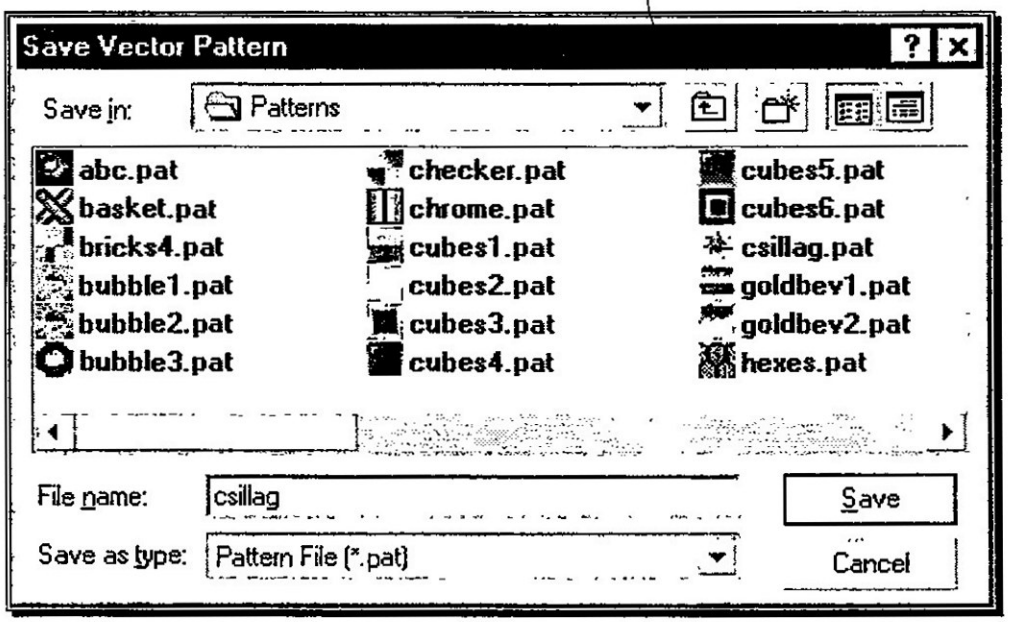


9-20. ábra



9-21. ábra

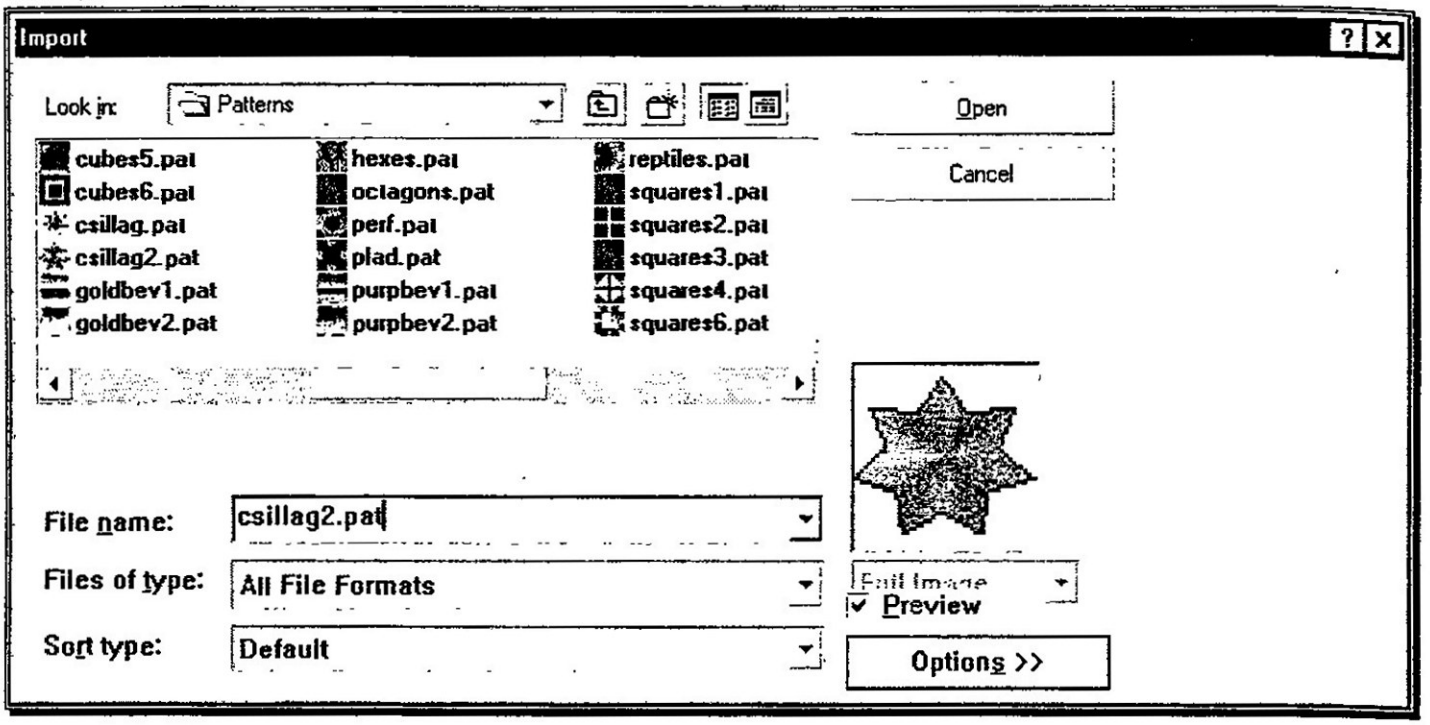
A mintát adó terület kijelölését követően megadjuk azt a *.pat* kiterjesztésű állományt, amelybe a mintát eltároljuk (lásd a 9-22. ábrát). Ha létező nevet adunk meg a **Save Vector Pattern** párbeszédpanel **File name** mezőjében, akkor a program figyelmeztet a felülírás veszélyére, és adhatunk másik nevet.



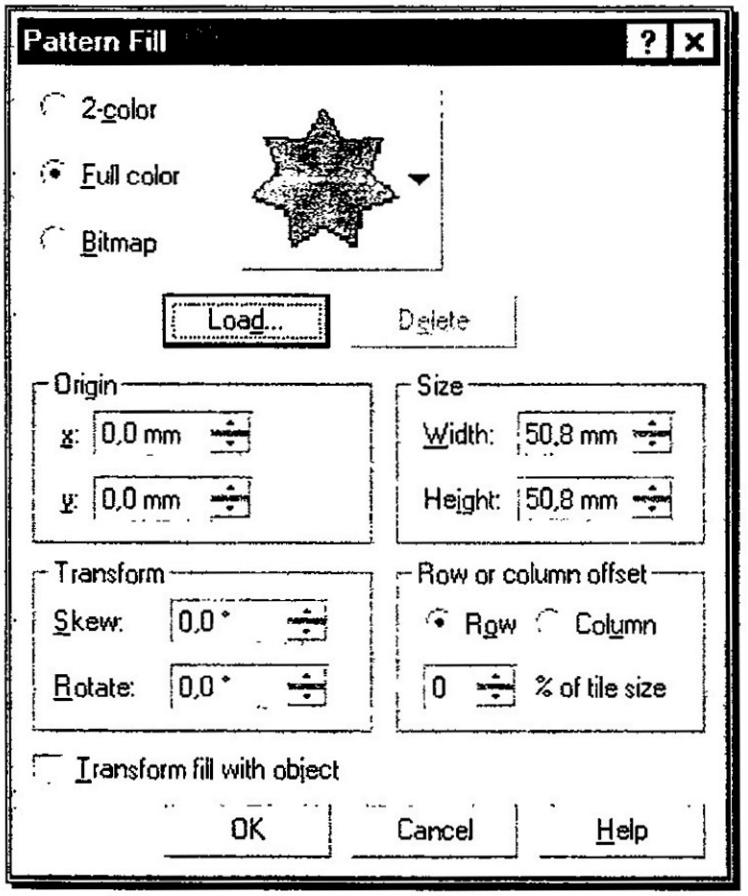
9-22. ábra

Az így létrehozott minta is megjelenik a mintázatválasztó párbeszédpanel lehetőségei között. A színes mintázatok megjelenítéséhez a kitöltést beállító párbeszédpanelen a **Full color** rádiógombot választjuk (lásd a 9-13. ábrát). A lemezen tárolt mintázatok a *Program Files\Corel9\Graphics\Custom\Patterns* könyvtárban találhatók. Onnan a bitképes mozaikmintázat kitöltés párbeszédpaneljének **Load** nyomógombjával tölthetők be (lásd a 9-23. ábrát).

A betöltött mintázatok tovább már nem szerkeszthetők, a betöltő párbeszédpanelen csak a mintázat ismétlődésének jellemzőit adhatjuk meg (lásd a 9-24. ábrát). Az **Origin** csoportban a minta kezdőpontjának koordinátáit, a **Size** csoportban az egyes ismétlődő elemek méretét, a **Transform** csoportban a minta döntését és elforgatását, a **Row or column offset** csoportban az egymást követő minták eltolódását adjuk meg. A **Transform fill with object** jelölőnégyzet kiválasztásával olyan kitöltési mintázatot hozhatunk létre, amely a befoglaló objektum átalakítását automatikusan követi.



9-23. ábra



9-24. ábra

RAJZELEMEK SZERVEZÉSE

A rajzelemek szervezése keretében azokat a műveleteket tárgyaljuk, amelyekkel az objektumokat törölhetjük, másolatokat hozhatunk létre, egymáshoz vagy a laphoz viszonyítva igazíthatjuk, módosíthatjuk sorrendjüket, kombinálhatjuk, csoportosíthatjuk, rétegekre helyezhetjük. Itt ismertetjük a rajzelemekhez kapcsolható adatbázis és a rajzi rétegek kezelését is.

Rajzelemek törlése

A rajzelemek létrehozását követően, „még melegében" törölhetők az elrontott objektumok az **Edit** menü **Undo** parancsával, illetve a Ctrl+Z, vagy az Alt+Backspace billentyűkombinációval. A visszavonható műveletek számát a **Tools/Options** paranccsal, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy az Options ikonnal megjelenített párbeszédpanel **General** lapjának **Undo levels** mezőjében adhatjuk meg (lásd a 3-2. ábrát).

Ha a parancsok visszavonásához a Standard eszköztár Undo ikonját alkalmazzuk, akkor az ikon jobb oldalán található nyílra kattintva láthatóvá válnak a visszavonható parancsok, így azokból egyszerre többet is visszavonhatunk. A visszavont parancsokat ismét érvényesíthetjük az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával. Később a kijelölt rajzelemek törlésére az **Edit** menü, vagy az objektum helyi menüje **Delete** parancsát, vagy a Del (Delete) gyorsgombot, illetve a Delete ikont alkalmazzuk. A teljes lapot a **Layout** menü **Delete Page** parancsával, illetve a vagy Delete Page ikonnal töröljük. A törlést végrehajthatjuk az **Object Manager** dokkolt ablakában is.

Másolatok készítése

A kijelölt rajzelemekről másolatot készíthetünk a helyi vagy az **Edit** menü **Duplicate** parancsával, illetve a Ctrl+D billentyűkombinációval, a Duplicate ikonnal. A másolat az alapértelmezés szerint automatikusan kijelölve, az eredeti

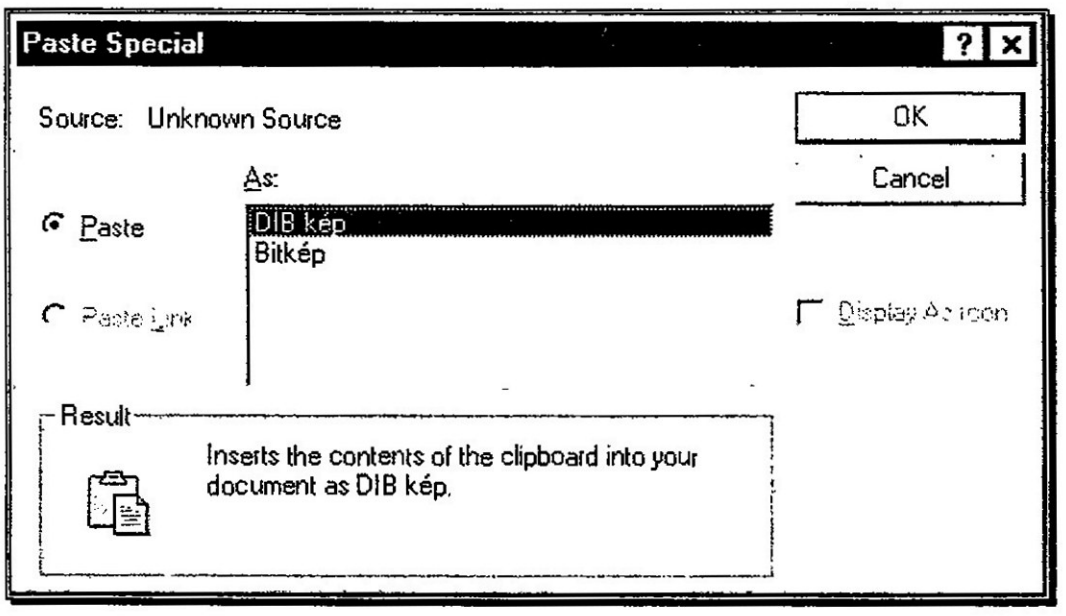
objektumtól jobbra és felfelé keletkezik. Az eltolás mértékét a **Tools/Options/Edit** párbeszédpanel-lapon a **Duplicate Placement** csoportban adhatjuk meg (**Horizontal** – vízszintes és **Vertical** – függőleges értelemben, az eredeti objektumtól mérve).

Egérrel úgy másolhatunk, hogy az egeres mozgatás elindítása után lenyomjuk a jobb egérgombot is, majd elhúzzuk az objektumot a másolat helyére, ahol először a bal egérgombot engedjük fel. Ez a módszer csak akkor működik, ha a **Tools/Options/Toolbox/Pick Tool** párbeszédpanelen kiválasztottuk a **Windows standar** rádiógombot. Másik módszer, hogy az egeres mozgatást csak a jobb egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett végezzük. A jobb egérgomb felengedésekor egy helyi menü jelenik meg, amelynek **Move Here** parancsával mozgatunk az új helyre, **Copy Here** parancsával másolatot hozunk létre

A numerikus billentyűzet + billentyűjének lenyomásával is készíthetünk másolatot a kijelölt objektumokról. Ekkor a másolat az eredeti felett, eltolás nélkül jön létre, onnan egérrel vontathatjuk el a szükséges helyre.

Másolatok készítésére alkalmazhatjuk a vágólapműveleteket is. Ezekkel a kijelölt rajzelemeket másik rajzba is másolhatjuk. A Cut ikon, vagy az **Edit**, vagy a kijelölt objektumra jobb egérgombbal kattintva megjelenő helyi menü **Cut** parancsa, illetve a Ctrl+X, vagy a Shift+Del billentyűkombinációk a kijelölt rajzelemet, illetve szövegblokkot kivágják és a vágóasztalra (vágólapra) helyezik. A Copy ikon vagy az **Edit**, illetve a helyi menü **Copy** parancsa, a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombináció a kijelölt rajzelemeket, illetve szövegblokkot a vágólapra másolja. Az eredeti a helyén marad.

A vágóasztal tartalmát a Paste ikonnal, az **Edit**, illetve a helyi menü **Paste** parancsával, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációval illesztjük be a rajzba.



10-1. ábra

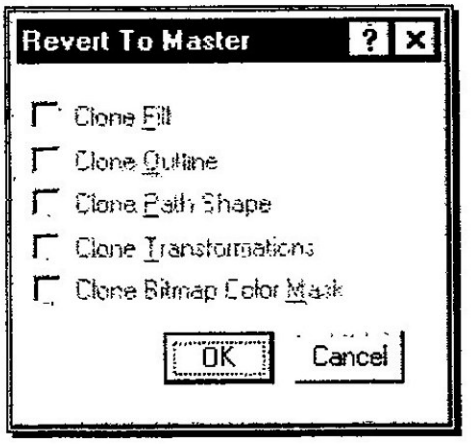
Az **Edit** menü **Paste Special** parancsával a vágólapról rajzba illesztjük az információt (lásd a 10-1. ábrát). A beillesztés során azonban meghatározhatjuk az információ formátumát, illetve csatolást (**Paste Link**) hozhatunk létre a forrásfájllal. A csatolt objektumok az eredeti változásait automatikusan vagy az **Edit** menü **Links** parancsával beállítható módon, manuálisan frissítve követik. A beillesztett objektum helyett megjeleníthetjük annak ikonját is. Ehhez a **Display As Icon** jelölőnégyzetet kell bejelölnünk.

Hasonmások kezelése

Az eredetivel mindenben megegyező hasonmásokat hozhatunk létre a kijelölt objektumokról. Az eredeti objektumon elvégzett legtöbb változtatás a hasonmásain is automatikusan érvényesül. A hasonmások kialakítására az **Edit** menü **Clone** parancsát alkalmazzuk. A hasonmások az eredetitől a **Tools/Options/General** párbeszédpanel-lapon megadható eltolás távolságban jönnek létre. Az eredeti objektum jellemzőin (kitöltés, alak, hatások stb.) változtatva a hasonmás ugyanilyen jellemzői az eredeti változásait követik mindaddig, amíg a hasonmás jellemzőit nem változtatjuk meg. Ha például egy hasonmás csomópontjának elmozgatásával annak alakját megváltoztattuk, akkor az eredeti alakjának módosítását nem követi a hasonmás, de a kitöltés megváltozását továbbra is követi.

A hasonmások kijelölését az eredeti objektumra a jobb oldali egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Select Clones** parancsával végezzük. Ugyanígy az eredeti objektumot a hasonmás helyi menüjének **Select Master** parancsával végezzük.

A hasonmás helyi menüjének **Revert to Master** parancsával a hasonmásra visszaállíthatók az eredeti objektum jellemzői (lásd a 10-2. ábrát). Az eredeti objektumnak csak a burkológörbe vagy a perspektíva változásai érvényesülnek a hasonmásokon. Közönséges objektumokká alakulnak a vágólapra önállóan másolt objektumok. Az együttesen a vágólapra másolt objektumok esetén a hasonmás–eredeti kapcsolat megmarad.

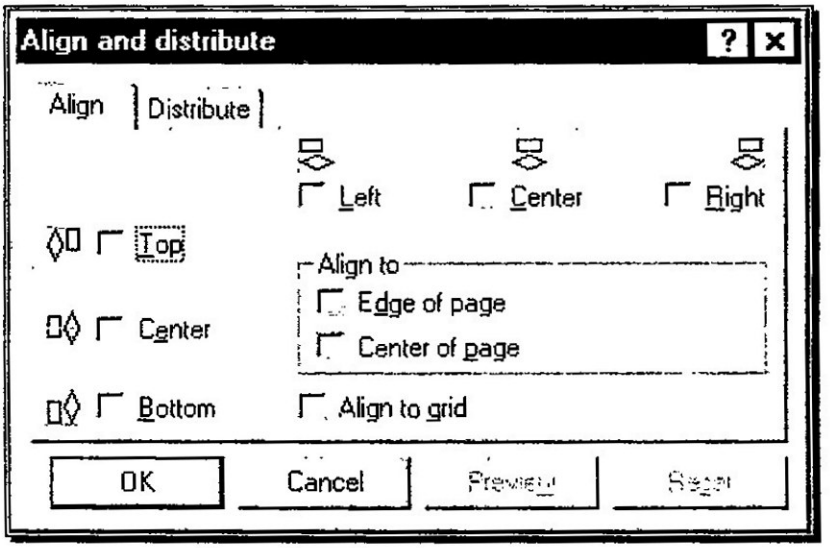


10-2. ábra

Rajzelemek igazítása, elosztása

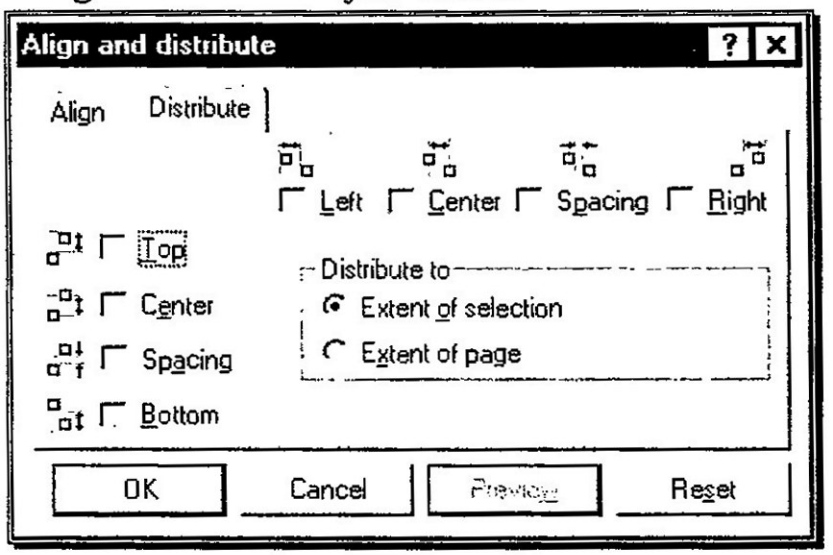
Az **Align and distribute** redőnymenü szolgált a 6.0-s programváltozatban a rajzelemek igazításának és eloszlásának szabályozására. A 7.0-s változatban ezt a redőnymenüt megszüntették, helyette alkalmazhatjuk az **Arrange** menü **Align and distribute** parancsát, a Ctrl+A billentyűkombinációt, illetve az alábbi, az **Align &**

distribute ikonkategóriában megtalálható ikonokat. A parancsok, illetve az Align... ikon hatására a 10-3. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelynek **Align** lapján az igazítást, a **Distribute** lapon az elosztást szabályozzuk. Az előzetesen kijelölt rajzelemek igazításának irányát a jelölőnégyzetekkel (**Top** – felülre, **Center** – középre, **Bottom** – alulra, **Left** – balra, **Right** – jobbra) adjuk meg. A megadott irányba eső legelső rajzelem széléhez, illetve közepéhez igazodik az összes többi. Az **Align to grid** jelölőnégyzet a rácshoz igazítja a rajzelemeket. A **Center of page** jelölőnégyzet az összes kijelölt rajzelem középpontját a rajzlap közepére igazítja. Az **Edge of page** jelölőnégyzet (ha másik jelölőnégyzetet is bekapcsoltunk) a rajzlap széleihez mozgatja a rajzelemeket.



10-3. ábra

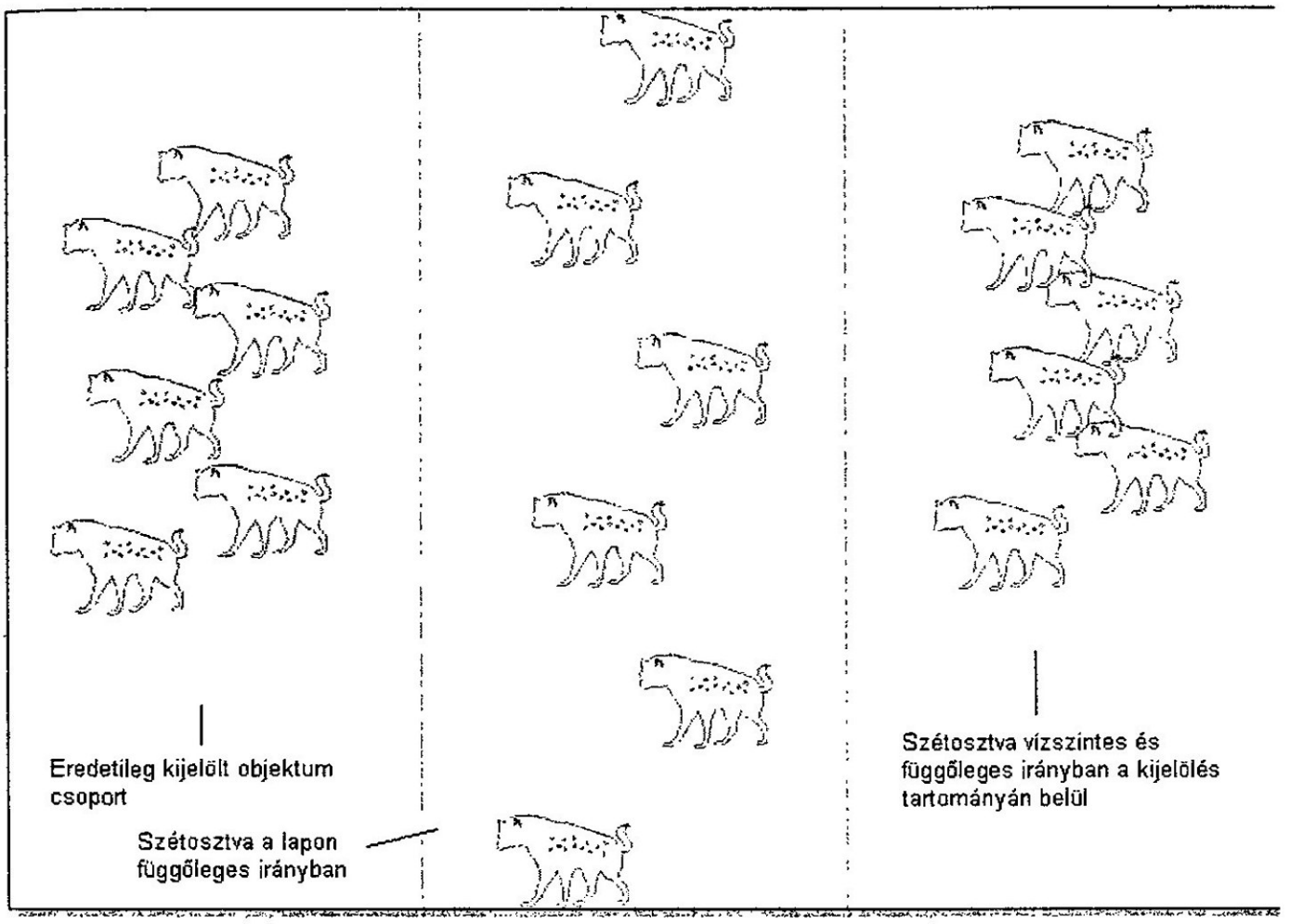
A beállítások hatását a rajzlapunkon tekinthetjük meg, ha a **Preview** nyomógombra kattintunk. A nem megfelelő mozgást és beállításokat a párbeszédpanel elhagyása nélkül a **Reset** nyomógombbal vonhatjuk vissza.



10-4. ábra

Az elosztás területét a párbeszédpanel **Distribute** lapján adjuk meg. A párbeszédpanel jelölőnégyzeteivel határozzuk meg a rajzelemek eloszlásának alapját vízszintes és függőleges értelemben. Ez lehet az egyes rajzelemek középpontja közötti térköz, az egyes objektumok bal vagy jobb széle, vagy az egyes objektumok felső vagy alsó széle, illetve közepe.

Az elosztás történhet a kijelölt rajzelemeket befoglaló négyszög területére (**Extent of selection**), vagy a teljes rajzlapra (**Extent of page**) vonatkoztatva (lásd a 10-5. ábrát). A **Spacing** jelölőnégyzet a kijelölt rajzelemek közötti térközt növeli úgy, hogy mindegyik rajzelem között egyforma legyen.



10-5. ábra

Objektumok sorrendje

Az **Arrange** menü **Order** almenüje parancsaival, vagy a kijelölt objektumra az egér jobb gombjával kattintva megjelenített helyi menü **Order** almenüje segítségével változtatjuk meg a rajzelemek sorrendjét. Az előrébb helyezett és tömören kitöltött rajzelemek takarják a mögöttük levőket. A következő parancsok kiadhatók az **Arrange** parancskategória ikonjaival is, amelyeket a **Tools/Options/Work-**

space/Customize/Toolbars párbeszédpanelen vehetünk fel a már létező ikonok közé.

A **To Front** parancs, vagy a Shift+PgUp billentyűkombináció, illetve az To Front ikon a kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé helyezi.

A **To Back** parancs, illetve a Shift+PgDn billentyűkombináció, vagy a To Back ikon a kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé mozgatja.

A **Forward One** parancs, illetve a Ctrl+PgUp billentyűkombináció, vagy az ikon a kijelölt rajzelemet eggyel előrébb helyezi.

A **Back One** parancs, vagy a Ctrl+PgDn billentyűkombináció, illetve az ikon a kijelölt rajzelemet eggyel hátrébb mozgatja.

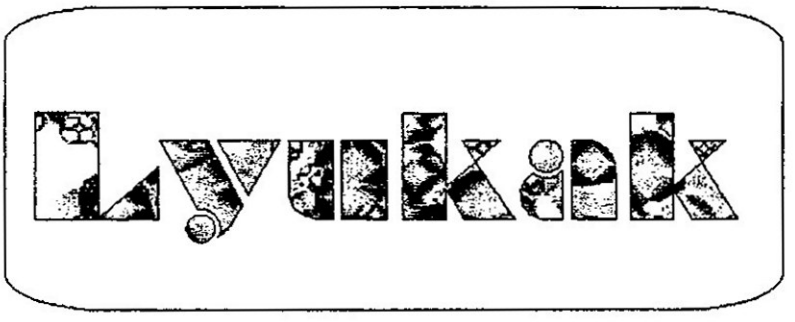
Az **In Front Of** parancs, illetve az ikon az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem elé helyezi. Ezzel a kijelölt rajzelem egyúttal másik rajzelem mögé is kerülhet.

A **Behind** parancs vagy az ikon az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem mögé helyezi.

A **Reverse Order** parancs vagy az ikon a parancs kiadása előtt kijelölt rajzelemek sorrendjét megfordítja (az utolsó kerül legelőre, az első leghátulra stb.).

Rajzelemek kombinálása

Az **Arrange** menü **Combine** parancsával, vagy a Ctrl+L billentyűkombinációval, illetve a Combine ikonnal egyetlen görbeobjektummá alakíthatjuk a kijelölt görbe- és vonalszakaszokat, szövegeket, csillagokat, spirálokat stb.-t. A kombinált objektumok a **Combine** parancs kiadása előtt utolsóként kijelölt rajzelem körvonal- és kitöltési jellemzőit veszik fel. Ha a kijelölt alapelemek nem egy rétegen szerepelnek, akkor a kombinálással létrehozott objektum az éppen aktív rajzrétegre kerül.



10-6. ábra

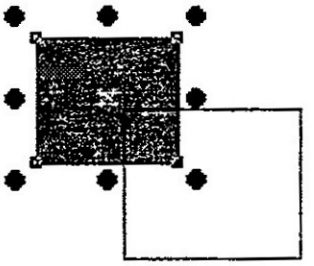
Ez a művelet nagyon jól használható a rajzfeldolgozás gyorsítására, memóriatakarékosságra, ha a rajzon sok azonos körvonaljellemzővel rendelkező vonal és görbe található. A kombinálással két különböző görbeobjektum csomópontjait egyesíthetjük, vágási lyukakat, maszkokat készíthetünk (lásd a 10-6. ábrát). Az ilyen módon kombinált rajzelemekből egyéni szimbólumtáblát készíthetünk.

A kombinált objektumok szétszedésére az **Arrange** menü **Break Apart** parancsa, illetve a Break Apart ikon vagy a Ctrl+K billentyűkombináció szolgál. Ezzel elemeire bonthatjuk a beillesztett szimbólumokat is. A szétbontott szimbólumelemek egyenként módosíthatók.

Rajzelemek csoportosítása

A rajzelemeket akkor csoportosítjuk, ha több rajzelemet egyszerre akarunk mozgatni, módosítani. A rajzelemek között szimbólumok és korábban létrehozott csoportok is lehetnek. A csoport részeire bontása nem bontja elemeire a szimbólumokat, így azok megőrzik önállóságukat. A csoportba vont tagok csak együtt formázhatók, kivéve ha külön jelöljük ki őket.

A csoport tagjait az Alt billentyű nyomva tartása közben rájuk kattintva, vagy az objektumkezelőben tudjuk egyedileg kijelölni. Ekkor a már ismert négyszögletes fogantyúk helyett körök jelzik a kiválasztást (lásd a 10-7. ábrát).



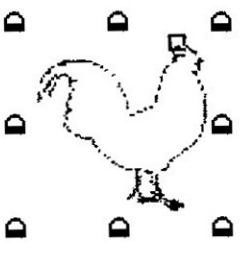
10-7. ábra

A csoportképzés előtt jelöljük ki a rajzelemeket, mint a csoport leendő tagjait, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Group** parancsát vagy kattintsunk a Group ikonra, illetve nyomjuk meg a Ctrl+G billentyűkombinációt.

A kijelölt csoport részeire bontásához adjuk ki az **Arrange** menü **Ungroup** parancsát vagy kattintsunk az Ungroup ikonra, illetve nyomjuk meg a Ctrl+U billentyűkombinációt. Az **Arrange** menü **Ungroup All** parancsa vagy az Ungroup All ikon a kijelölésbe vont összes csoportot és azok alcsoportjait is felbontja.

Objektumok zárolása

Sűrű rajzon előfordulhat, hogy olyan objektumot is kijelölünk és módosítunk, amelyet eredetileg nem állt szándékunkban, A téves műveletek elkerülése érdekében az egyes, már elkészült rajzelemeket megvédhetjük a véletlen, akaratlan módosításoktól. Az objektumok zárolásához jelöljük ki azokat, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Lock Object** parancsát, vagy kattintsunk a Lock ikonra.



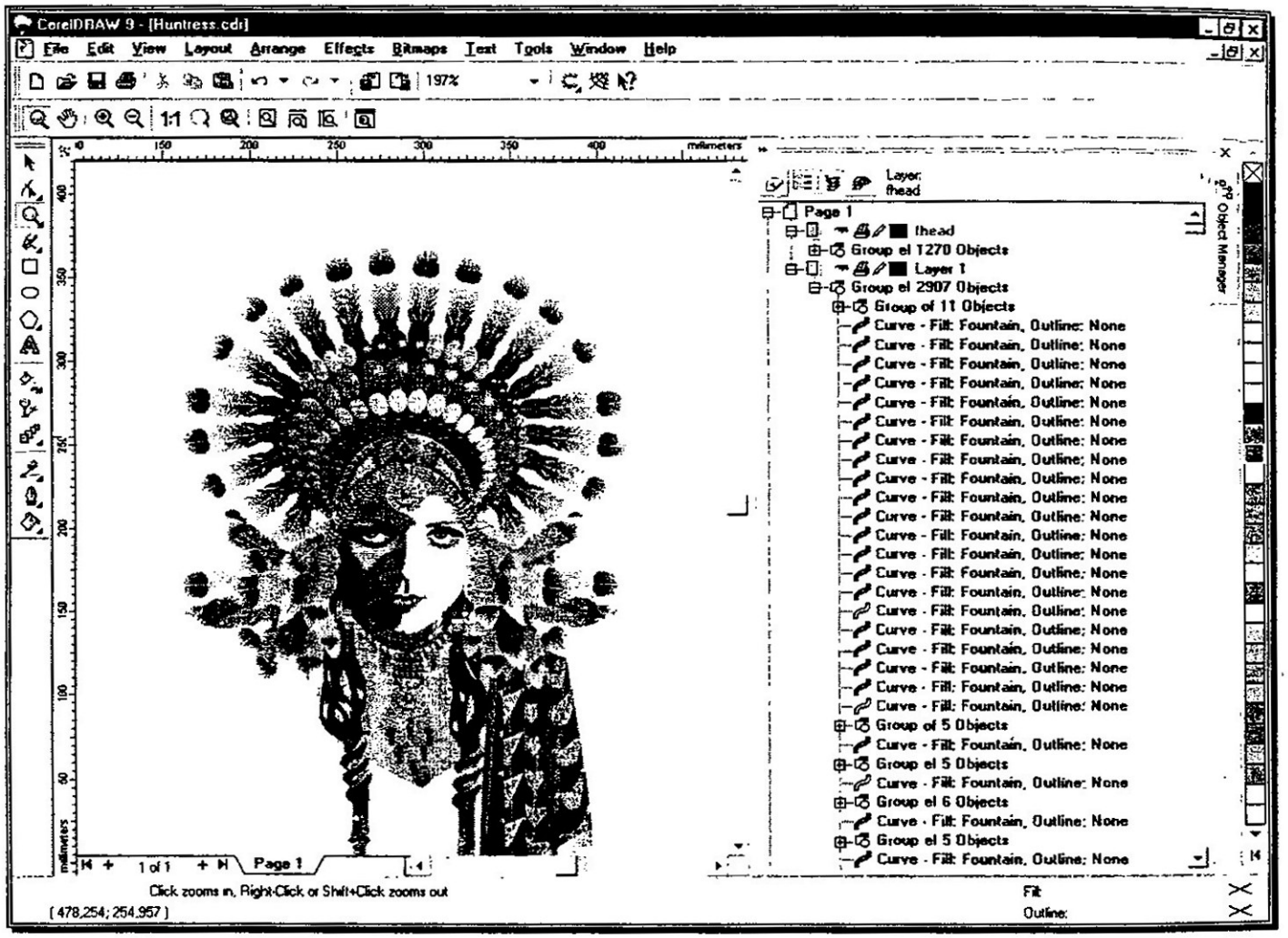
10-8. ábra

A zárolás feloldásához adjuk ki az **Arrange** menü **Unlock Object** parancsát, vagy kattintsunk a Unlock ikonra. Az **Arrange/Unlock All**

parancs vagy az Unlock All ikon feloldja az összes objektum zárolását, még azokét is, amelyeket nem jelöltünk ki. A zárolt objektumokat egyébként semmilyen műveletbe nem vonhatjuk be, hiszen az ilyen rajzelem nem jelölhető ki. Ha kijelöltük akkor csak az **Unlock** parancsot adhatjuk ki. A zárolt objektumok kijelölésekor a 10-8. ábra szerinti lakatok jelennek meg a fogantyúk helyén. Csoportot is zárolhatunk.

Az objektumkezelő

A **Tools** menü **Object Manager** parancsa vagy az Object Manager ikon megjeleníti a dokumentum összes rajzelemét és azok jellemzőjét tartalmazó dokkolt ablakot (korábban ez a parancs a **Layout** menü része volt). Az ablakban oldalanként, rétegenként és csoportonként szerepelnek a rajzelemek (lásd a 10-9. ábrát).



10-9. ábra

Akár az **Object Manager**, akár a szerkesztőablakban kiválasztott rajzelem jellemzőit megváltoztathatjuk a jobb egérgombbal a rajzelem sorára kattintva megjelenő helyi menü **Properties**, illetve **Styles** parancsával, átrendezhetjük a helyi menü

Order almenüje parancsaival vagy a korábban bemutatott parancsokkal és ikonokkal. Az objektumkezelőben kiválasztott rajzelem kijelölésre kerül a dokumentumban és fordítva. A csoportok tagjai egyenként is kijelölhetők az objektumkezelőben.

Az objektumok csoportjait a Ctrl billentyű nyomva tartása közben, nagyobb – a kijelölttől az újabb kattintás helyéig terjedő – tartományukat Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva választjuk ki. Ha a kiválasztandó objektumok külön rétegen vannak, akkor nyomjuk le az Edit Across Layer gombot.

Az objektumkezelő strukturáltan, csoportosítva mutatja be a dokumentum rajzelemeit. A bemutatás egyes csoportjai a + jelölésű csomópontokra kattintva nyithatók ki és a − jelölésű csomópontokra kattintva zárhatók be.

A megjelenítés szabályozható az objektumkezelő ikonjára kattintást követően előbukkanó menüvel is. A **Hide Object Properties** parancs elrejti, a **Show Object Properties** parancs vagy az ikon megjeleníti az objektumkezelőben a rajzelemek tulajdonságait. A **Show Pages And Layers** parancs egyaránt megjeleníti a lapokat és a rétegeket, a **Show Pages** parancs csak a lapokat a **Show Layers** parancs csak a rétegeket mutatja.

A **Master Page** nevezetű lap tartalmazza a vezetővonalakat, rácsokat és egyéb, a munkatérre vonatkozó beállításokat.

Az objektumkezelőben a **Page** jelölésű lapok a jobb egérgombbal rájuk kattintva megjelenő helyi menüjük **Rename** parancsával nevezhetők át, a **Delete** page paranccsal törölhetők. A **Master Page** lap nem törölhető.

A Layer Manager View ikonnal átválthatunk a rétegkezelő nézetbe, amely csak a rétegeket mutatja. A New Layer ikonnal vagy az objektumkezelő menüjének **New Layer** parancsával hozunk létre új rétegeket.

A rétegek ikonjaival vagy a réteg nevére a jobb egérgombbal kattintást követően előbukkanó menü **Visible, Printable, Editable** parancsaival, vagy a helyi menü **Properties** parancsának kiadását követően megjelenő párbeszédpanelen a rétegkezelőhöz hasonló módon láthatóvá, nyomtathatóvá és szerkeszthetővé tehetjük a kiválasztott réteget, illetve megvonhatjuk ezeket a tulajdonságait. A kikapcsolt funkcióknak megfelelő szimbólumok halvány szürkén jelennek meg az objektumkezelőben.

Rajzelemek rendezése az objektumkezelőben

A rajzelemek sorrendjének módosítására kényelmesen használható az objektumkezelő. A jobb egérgombbal kattintsunk az áthelyezendő objektumra. A kurzor szaggatott négyszögre változik. Jelöljük meg ezzel azt a rajzelemet, amely elő vagy mögé mozgatnánk az objektumot. Végül adjuk ki a megjelent helyi menü **Move In**

Front Of parancsát, ha a megjelölt hely elé, a **Move Behind** parancsát, ha a megjelölt hely mögé mozgatjuk a rajzelemet.

Objektumtulajdonságok másolása

Kattintsunk a jobb egérgombbal arra az objektumra, amelynek tulajdonságait másolni akarjuk. A kurzor szaggatott négyszögre változik. Jelöljük meg ezzel azt a rajzelemet, amelyre a tulajdonságokat át akarjuk másolni. Válasszuk ki a helyi menüből a másolandó tulajdonságokat (**Copy Fill Here** – a kitöltési jellemzőket, **Copy Outline Here** – a körvonaljellemzőket, **Copy All Properties** – a kitöltési és körvonal jellemzőket egyaránt másolja).

Rétegek kezelése

A rétegek olyan objektumok amelyek kiválóan használhatók a rajzelemek bizonyos csoportjainak elkülönítésére. Az elkülönített objektumcsoportok látványa különkülön ki vagy bekapcsolható (így az éppen zavaró vagy felesleges rajzelemek elrejthetők), illetve nyomtatható. Hagyományos felhasználási területük a térképészet, illetve a műszaki tervezés. Ezeknél a rajzoknál szükség lehet például egyszerre az összes rajzelem (vízrajz, közlekedés, épületek, városok, közművek stb.) megjelenítésére, de amikor csak egy szakterület képviselője használja a rajzot (például az építész az alaprajzot), akkor szükség lehet a saját szakterületén kívüli többi réteg kikapcsolására.

Az objektumkezelő Layer Manager View ikonjával váltunk a rétegkezelő nézetre. Ez csak a rétegeket jeleníti meg, a többi objektum rejtett marad. Így a következőkben ismertetett parancsok az összes rajzelemet érintik, amelyek a kijelölt rétegen találhatók.

Új réteg létrehozása

Új réteget a rétegkezelő New Layer ikonjával, illetve az objektumkezelő ikonjára kattintást követően előbukkanó menü **New Layer** parancsával hozunk létre. A réteg neve rendre **Layer n** lesz, ahol n a réteg sorszáma. Ennél beszédesebb nevet is adhatunk (például „vasúthálózat"), ha kiadjuk a rétegnév helyi menüjének **Rename** parancsát, vagy a bal egérgombbal a rétegnév belsejébe kattintunk.

A *Grid, Guides, Desktop,* valamint *Internet* rétegeket nem nevezhetjük át.

Réteg törlése

A réteg törlésével minden, az adott rétegen lévő objektumot törlünk, beleértve a zárolt rajzelemeket is. Az aktív réteget töröljük az objektumkezelő ikonjára kattintást követően előbukkanó menü **Delete Layer** parancsával.

A zárolt rétegek és a **Master Page** rétegei (a *Grid, Guides, Desktop,* illetve *Internet* rétegek) nem törölhetők.

Az aktív réteg

Az az aktív réteg, amelyen rajzolunk. A többi réteg objektumai az igazításokhoz használhatók. A réteg aktivizálásához kattintsunk a kijelölendő réteg nevére. Az aktív réteget ne zárjuk és ne tegyük láthatatlanná (erre egyébként a program figyelmeztet, ha mégis megkísérelnénk).

Az aktív réteg piros névvel és rétegjelölő szimbólummal jelenik meg az objektumkezelőben.

A rétegek zárolása

A rétegek zárolásával megóvhatjuk tartalmukat a véletlen törlésektől, módosításoktól. A zárolt rétegeken lévő objektumokkal bármilyen műveletet csak akkor végezhetünk, ha megszüntetjük a zárást.

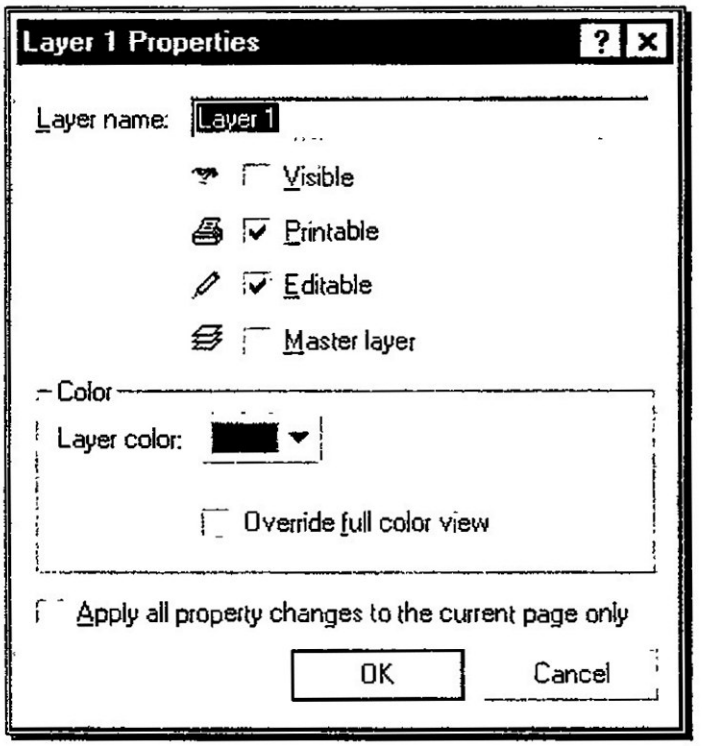
A réteg zárolásához először jelöljük ki a réteget, majd kattintsunk a jobb egérgombbal a réteg nevére. Válasszuk a **Properties** parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen kapcsoljuk ki az **Editable** jelölőnégyzetet (lásd a 10-10. ábrát). A *Grid* réteg nem zárolható.

A zárolás megszüntetéséhez hasonlóan járunk el, de kapcsoljuk be az **Editable** jelölőnégyzetet. A zárolást és feloldást a megoldhatjuk a rétegkezelő ceruza szimbólumára kattintva is.

A rétegtulajdonságok beállítása

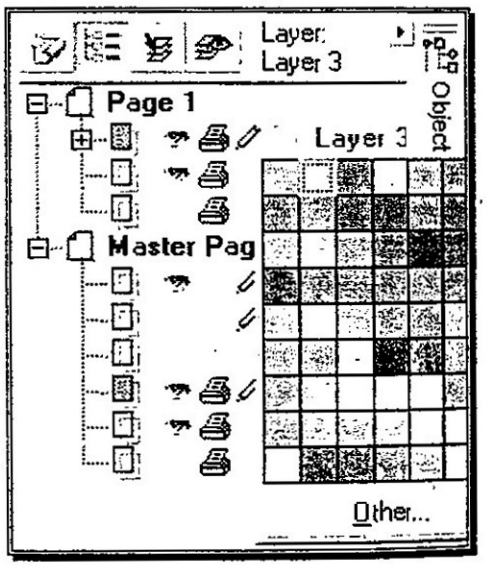
A rétegek tulajdonságait beállíthatjuk részben az objektumkezelő ikonjaival, részben a réteg nevére kattintást követően megjelenő helyi menü **Properties** parancsával. Ez utóbbi esetben beállíthatjuk a réteg színét is (a **Color** mezőben – lásd a 10-10. ábrát). A párbeszédpanelen a **Layer name** mezőben módosíthatjuk a réteg nevét.

A **Visible** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a réteg megjelenítését. A **Printable** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a réteg nyomtathatóságát. Az **Editable** jelölőnégyzettel a szerkeszthetőséget állítjuk be. Ha kikapcsoljuk ezt a jelölőnégyzet, akkor zároljuk a réteget, azaz objektumai a zárolás feloldásáig nem módosíthatók. A **Master layer** jelölőnégyzettel tehetünk egy réteget „mesterréteggé". A mesterréteg tartalma minden lapon megjelenik. Célszerű ezen elhelyezni a lapkereteket, cégünk logóját stb. A rejtett és zárolt rétegek mesterréteggé tehetők, azonban ezek a tulajdonságaik ekkor törlődnek.



10-10. ábra

Az objektumokat a rajzterületen is könnyen elkülöníthetjük a réteg színe alapján, ha bekapcsoljuk az **Override full color view** jelölőnégyzetet. Ekkor a kitöltött objektumok is a réteg színével szegélyezve, kitöltés nélkül jelennek meg. A jelölőnégyzet törlésével helyreáll minden eredeti körvonalszín és kitöltés. A **Wireframe** és **Simple Wireframe** nézetekben mindig a rétegszínnel, kitöltés nélkül jelennek meg a rajzelemek. Egy rétegszínt megváltoztathatunk úgy is, hogy kétszer a színjelölő szimbólumra kattintunk, majd kiválasztjuk a megfelelő színt a színmenüből (lásd a 10-11. ábrát).



10-11. ábra

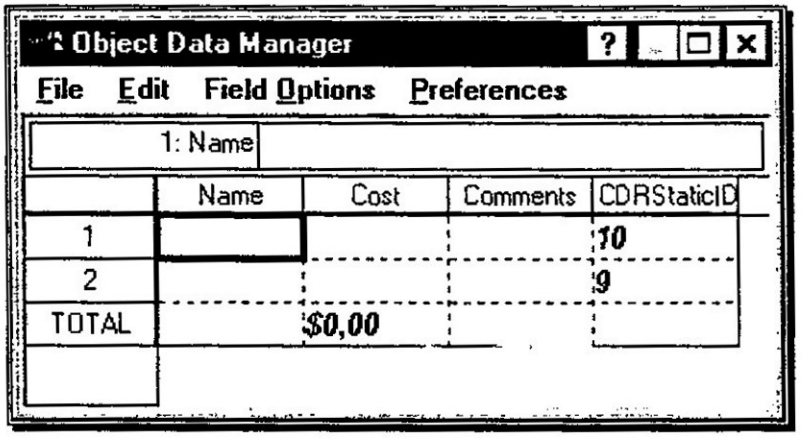
A párbeszédpanelen beállított tulajdonságok az összes, egyedileg még nem színezett rétegre érvényesülnek, kivéve, ha bekapcsoljuk az **Apply all property changes to the current**

page only jelölőnégyzetet. A láthatóság csoportos beállítása nem érinti a *Grid* és a *Desktop* rétegeket. Ha a *Grid* és a *Guides* rétegek (vagyis a háló és a vezetővonalak rétegei) jellemzőit állítjuk így be, akkor a **Properties** párbeszédpanelen megjelenik a **Setup** nyomógomb is, amellyel a korábban bemutatott **Tools/Options** párbeszédpanelt jeleníthetjük meg és elvégezhetjük e segédeszközök beállítását.

Adatbázis-műveletek

A **Tools** menü **Object Data Manager** parancsa megjeleníti az **Object Data** dokkolt ablakot, amelynek segítségével a rajzelemekhez adatokat kapcsolhatunk. Ilyen lehet például egy műszaki rajz esetében a termék anyagának összetétele, ára, tömege, beszerzési helye, felületkezelése, felhasználási területei, raktári adatai stb. Az objektumadat kezelője támogatja a dinamikus adatcserét az erre alkalmas táblázatkezelő programokkal. Így az adatokat a Microsoft Excel, Lotus 123 és a Corel PRESENTS táblázatkezelő programokba is másolhatjuk. A másoláshoz a Windows vágólapját alkalmazzuk.

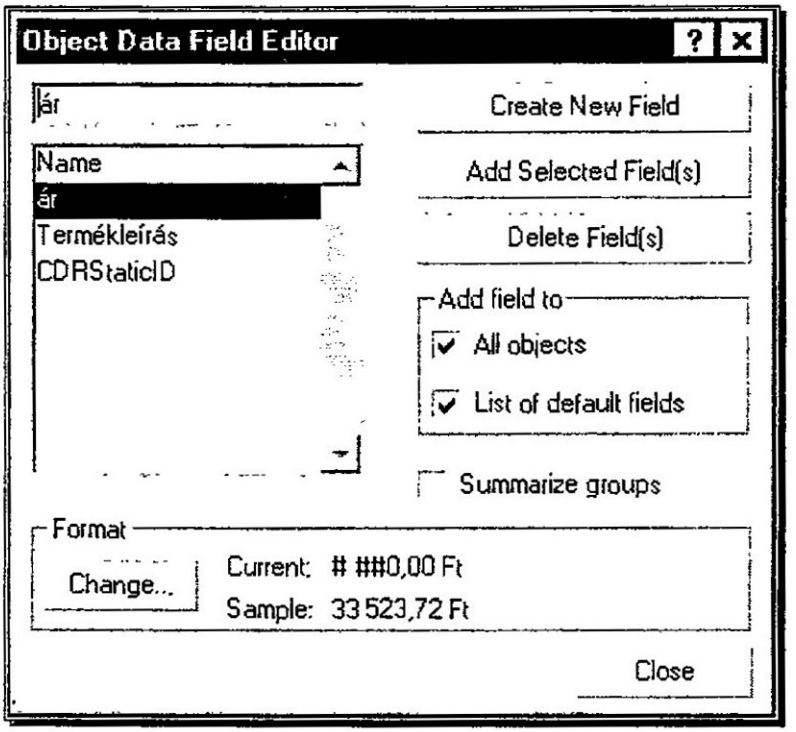
A dokkolt ablak ikonjával megjelenített objektumadatok kezelője előre meghatározott formátumot biztosít szöveg, dátum, idő, százalékos kifejezés és lineáris méret megjelenítéséhez (lásd a 10-12. ábrát). Az ikon akkor végzi el a műveletet, ha előzőleg legalább egy rajzelemet kiválasztottunk. Az objektumadatok kezelőjével a rajzelemekhez kapcsolt adatokból felépülő teljes adatbázist megnézhetjük, szerkeszthetjük, formázhatjuk, végül kinyomtathatjuk. A mezőket kezelhetjük a dokkolt ablak ikonjával megjeleníthető menü parancsaival is (ha a külön **Object Data Manager** ablakot bezártuk).



10-12. ábra

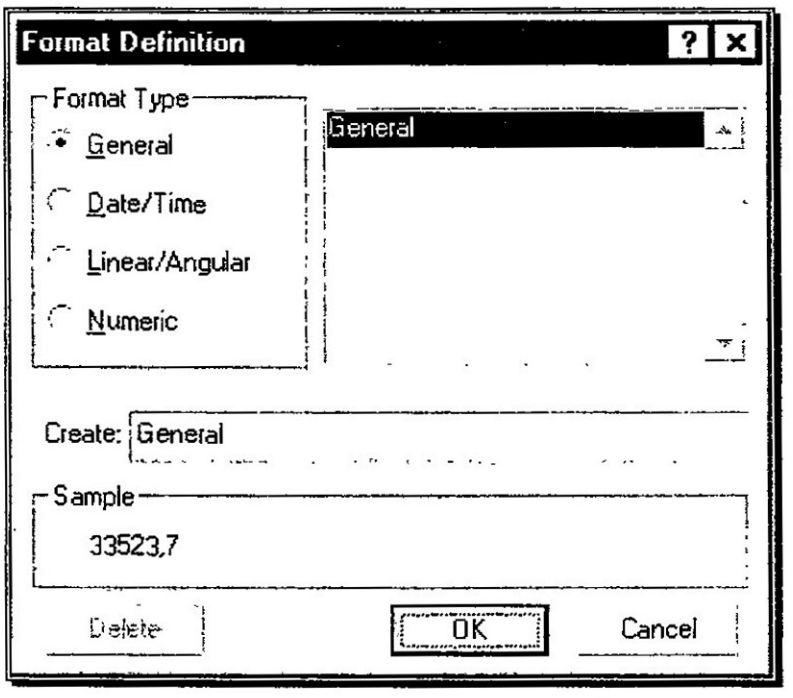
Az **Object Data Manager** ablak **Field Options** menüjének vagy a dokkolt ablak menüjének **Filed Editor** parancsa jeleníti meg a 10-13. ábra szerinti párbeszédpanelt, amellyel az adatbázis mezőit módosíthatjuk.

A **Create New Field** nyomógombbal, illetve menüparanccsal hozunk létre új adatbázis mezőt. Az **Add Selected Fields** nyomógombbal a mezők listájában kiválasztott tulajdonságokat hozzáadjuk az objektumokhoz. Mindegyikhez hozzáadjuk, ha az **All objects** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk.



10-13. ábra

A számot tartalmazó mezők megjelenését, nevét a **Change** nyomógombbal, illetve az **Object Data Manager** ablak **Field Options** menüjének **Change Format** parancsával módosítjuk (lásd a 10-14. ábrát).



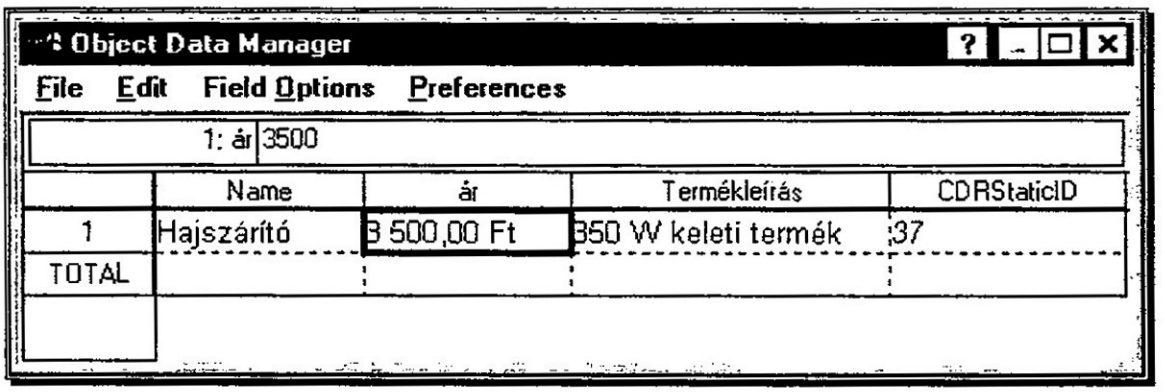
10-14. ábra

A **Numeric** választókapcsoló bejelölése után tetszőleges, számjegy formátumú mezőt állíthatunk be. Például 10-13. ábrán látható módon az árat forintban adjuk meg. A **Date/Time** választókapcsoló bejelölése után adhatjuk meg a dátumot és időt tartalmazó adatbázis mezők formátumát (az „y" az évet, az „m" a hónapot, a „d" a napot jelöli).

A *Name* és a *CDRStaticID* nevű mezők nem formázhatók. A *CDRStaticID* nevű mezőbe adatot sem vihetünk, tartalmát a program tölti fel a rajzelem és az adatbázis rekord kapcsolatára vonatkozó azonosítóval.

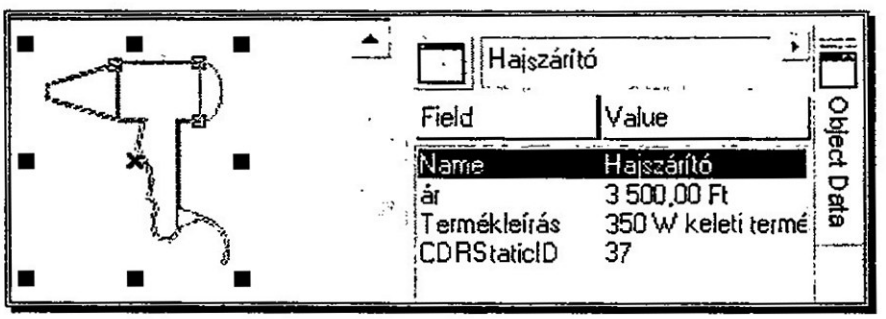
Az adatok objektumhoz kapcsolása

Egyetlen rajzelemhez úgy rendelünk adatot, hogy az objektum kijelölése után kiadjuk a **Tools** menü **Object Data Manager** parancsát. Az ikonnal megjelenített objektumadatok kezelőjében a szükséges mezőbe kattintunk, majd kitöltjük a megfelelő, objektumra jellemző értékkel (lásd a 10-15. ábrát). Több adatmező bevitele esetén a fentieket újabb kijelölés nélkül, csak a megfelelő mező kiválasztásával folytatjuk. A következő adatbázis-mezőbe a Tab billentyűvel lépünk (a Shift+Tab billentyűkombinációval pedig visszafelé).



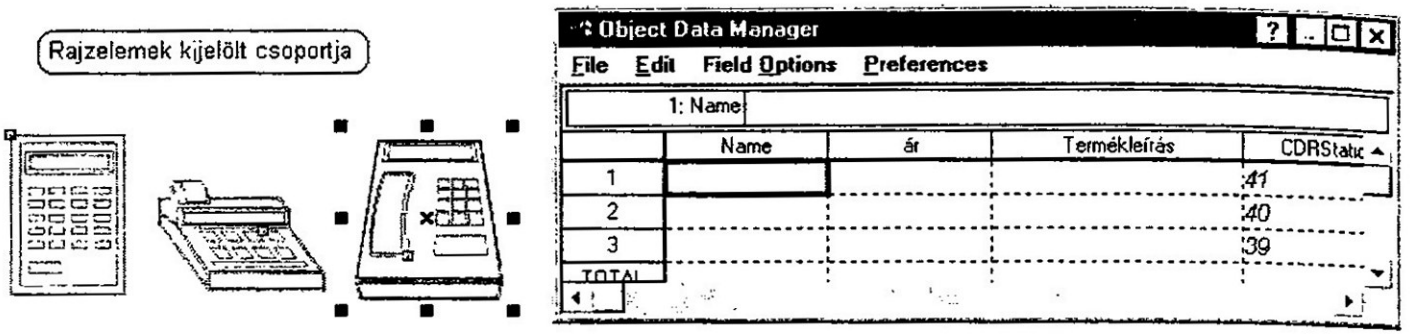
10-15. ábra

Végül zárjuk be az **Object Data Manager** ablakot. Ha ezután kijelöljük a rajzterületen az adatokkal rendelkező objektumot, akkor az **Object Data** dokkolt ablakban megjelennek az adatok (lásd a 10-16. ábrát)



10-16. ábra

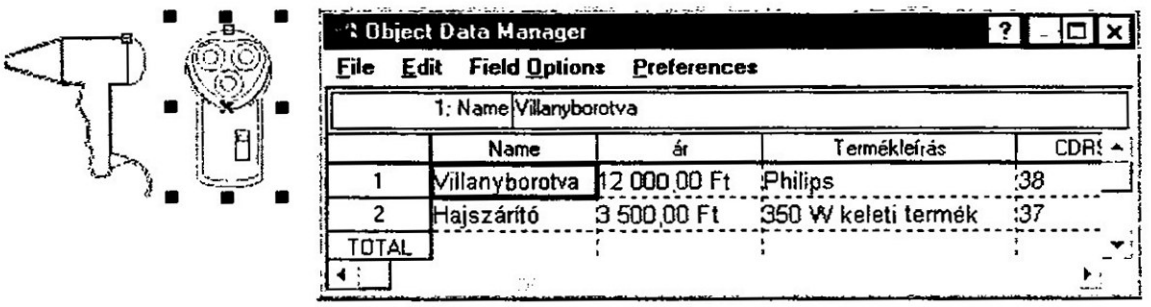
Ha az adatbevitelt csoportosan végezzük, akkor először jelöljük ki az objektumok csoportját, majd a fentiek szerint vigyük be az adatokat. Figyeljük meg, hogy minden rajzelemhez egy külön sor tartozik (lásd a 10-17. ábrát). Sajnos az azonosítás nem egyértelmű (bár a sorok a rajzelemek kijelölési sorrendjében jelennek meg), ezért ezt a módszer csak akkor válasszuk, ha a neveket már korábban, egyedileg rögzítettük.



10-17. ábra

Az adatok megtekintése, formázása

Ha egyszerre több, már kitöltött adattal rendelkező objektumot jelölünk ki, akkor az **Object Data Manager** ablakban egymás alatt jelennek meg az adatok (lásd a 10-18. ábrát). Az ablakban az adatokat módosíthatjuk. Ha kattintással lépünk egy cellába, akkor a módosítás után nyomjuk meg az Enter billentyűt.



10-18. ábra

Ha az oszlopszélesség nem elegendő az adatok megjelenítésére, akkor az oszlopazonosítók közötti függőleges elválasztó jeleket egérrel elhúzva nagyobb oszlopszélességet állíthatunk be.

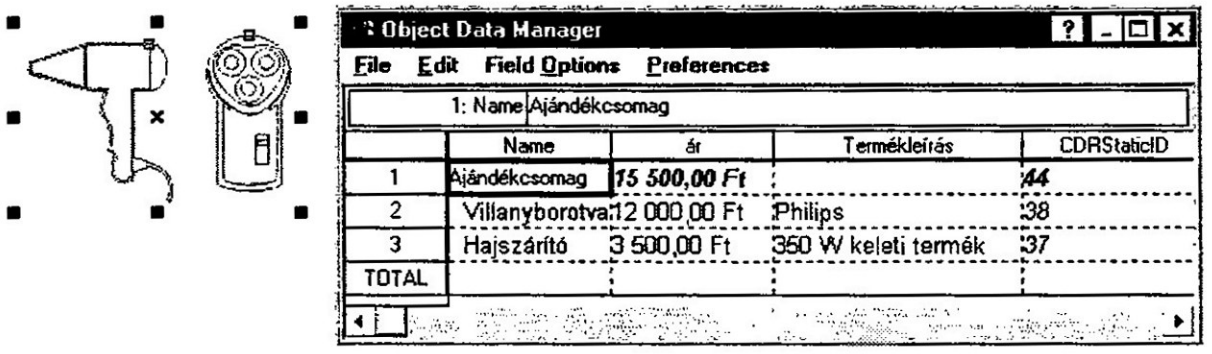
Adatok másolása másik objektumra

Válasszuk ki azt az objektumot, amelyre egy másik rajzelemre vonatkozó adatokat át akarjuk másolni. Adjuk ki a **Tools** menü **Object Data Manager** parancsát. Adjuk ki az **Obect Data** dokkolt ablak ▶| ikonjával megjeleníthető menü **Copy Data**

From parancsát. Ekkor a kurzor felveszi a ➡ formát. Kattintsunk ezzel arra az objektumra, amelynek adatait át akarjuk venni. Az átvett adatok azonnal megjelennek az **Obect Data** dokkolt ablakban.

Objektumadatok összegzése

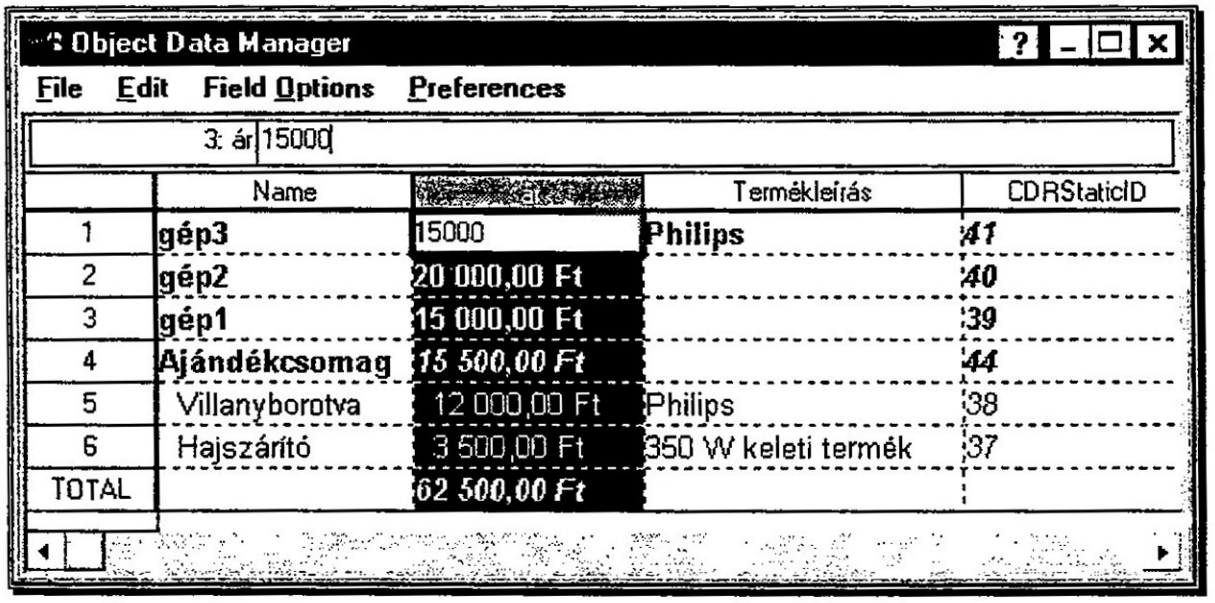
Ha az objektumokat csoportba foglaljuk, akkor összegezhetjük a csoport tagjainak azonos – numerikus – típusú adatait. Ehhez adjuk ki a **Field Options/Field Editor** parancsát, majd jelöljük be a **Summarize groups** jelölőnégyzetet. Az eredmény megjelenik az **Object Data Manager** ablakban és annak bezárása után a csoport jellemzőjeként az **Obect Data** dokkolt ablakban (lásd a 10-19. ábrát).



10-19. ábra

Az **Object Data Manager** ablakban a csoport tagjai akkor jelennek meg, ha kiadjuk a **Preferences/Show Group Details n** parancsot (ahol n a csoport száma).

Ha kijelöltünk minden objektumot, akkor érdemes lehet azokat strukturáltan megjeleníteni. Ehhez jelöljük ki az összegzendő adatbázismező oszlopát (lásd a 10-20. ábrát).



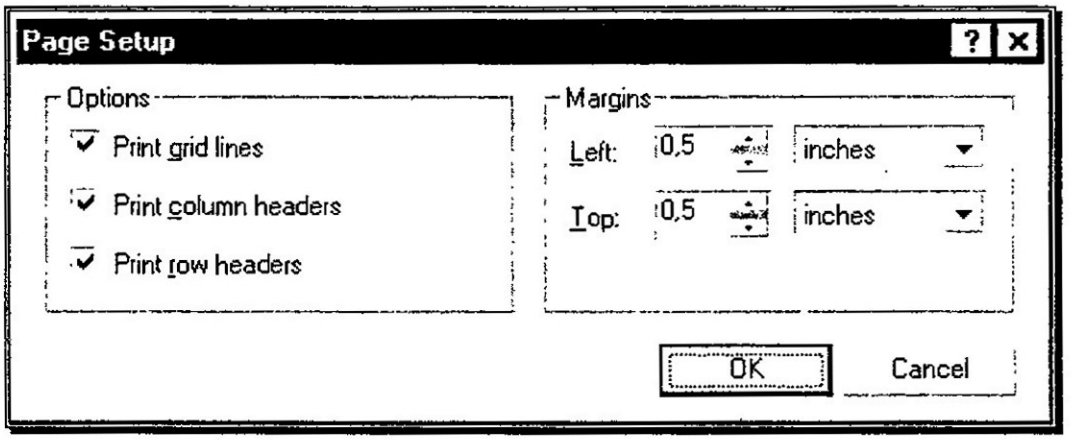
10-20. ábra

A hierarchia (csoportszintek elkülönített) megjelenítéséhez adjuk ki az **Object Data Manager** ablakban a **Field Options** menü **Show Hierarchy** parancsát (ezt tetszőleges oszlopban kiadhatjuk). A csoport tagjai vékonyan, a mezők beljebb léptetésével jelennek meg.

A csoport azonos típusú mezőit összegző adatok megjelenítéséhez a **Summarize Groups** parancsot adjuk ki (ezt csak összegezhető oszlop kijelölése után adhatjuk ki). Ugyancsak összegezhető oszlop kijelölése után adhatjuk ki a **Show Totals** parancsot, amely az egész oszlopot összegzi.

Az objektumadatok kinyomtatása

Kinyomtathatjuk az összes adatot vagy csak a kijelölt rajzelemek adatait, amelyek az **Object Data Manager** ablakban megjelentek.



10-21. ábra

A nyomtatáshoz adjuk ki az **Object Data Manager File** menüjének **Page Setup** parancsát, majd állítsuk be a nyomtatási paramétereket, utána nyomtathatunk a **File/Print** paranccsal (lásd a 10-21. ábrát). A **Print grid lines** jelölőnégyzetet bekapcsolva a nyomtatás során megjelennek a táblázat keretjelei, a **Print column headers** jelölőnégyzet bekapcsolása után megjelennek az oszlopazonosítók, a **Print row headers** jelölőnégyzetet bejelölve pedig a sorazonosítók is.

RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA

Ebben a fejezetben a rajzelemek áthelyezéséről, szerkesztéséről, részbeni törléséről, méretezéséről, átalakításáról, végül több rajzelem együttes, egymás hatása alatti módosításáról lesz szó. A rajzelemeknek alapértelmezett tulajdonságokat is adhatunk, ami annyit jelent, hogy minden, a jellemző megadását követően létrehozott rajzelem a megadott tulajdonságú (például színű, vastagságú stb.) lesz. A rajzelemeknek az alapértelmezésből adódó tulajdonságait utólag is megváltoztathatjuk. Erre a rajzelemek kiválasztása után ugyanazokat a parancsokat alkalmazzuk, mint amelyeket a kiválasztás nélkül használtunk az alapértelmezett jellemzők meghatározásánál.

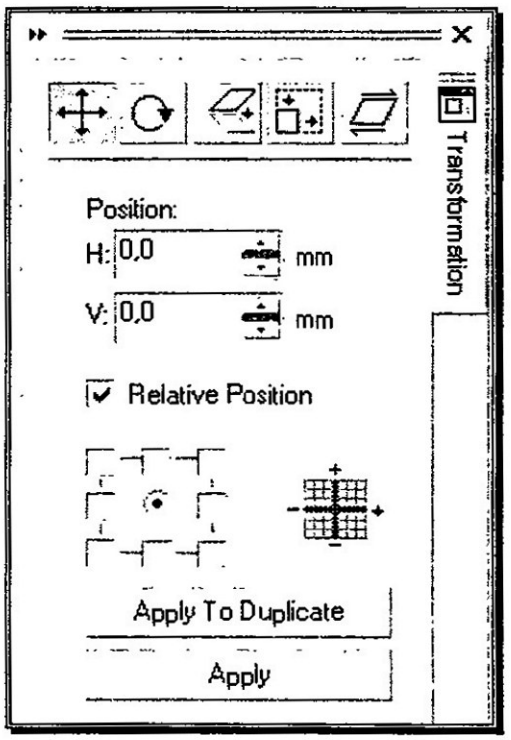
Rajzelemek mozgatása

A kijelölt rajzelemeket egérrel a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett új helyre vontathatjuk. Célszerű az objektumokat a közepüket jelző × jelnél megfogni. Ha helyesen fogtuk meg, akkor az egérkurzor felveszi a ✢ formát. Ha ezt nehezen érjük el, akkor nagyítsunk a nézeten, vagy kapcsoljuk ki a zavaró objektumok megjelenítését. A rajzelem a bal egérgomb felengedésével rögzül az új helyen. A mozgatás koordinátáit az állapotsorban, és ha csak egy objektumot mozgatunk, akkor a mozgatott rajzelem tulajdonságsávján figyelhetjük meg.

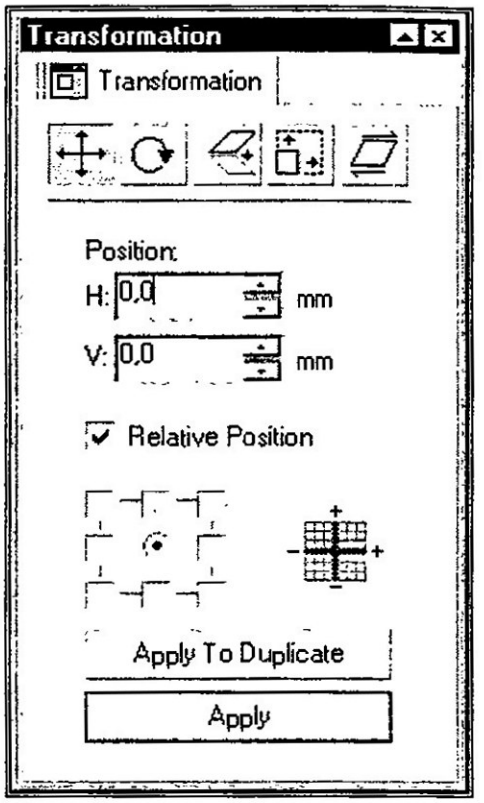
A pontosság fokozása érdekében alkalmazzuk a rácshoz, vezetővonalhoz, illetve objektumhoz illeszkedést, vagy a Position Docker Window ikonnal, vagy az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, illetve az Alt+F7 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak **Position** lapjának beállítási lehetőségeit. Itt abszolút (a vonalzók kezdőpontjától mért) vagy relatív (a rajzelem egy jellegzetes pontjától mért) távolságra is mozgathatjuk a rajzelemeket. Az ablak a **Window** menü **Dockers ▶ Transformation** parancsával is megjeleníthető.

A Last Selected Transform Docker Window ikonnal a legutoljára használt objektumátalakító dokkolt ablakot jelenítjük meg. A teljes **Transform** dokkolt ablakcsoport a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, illetve a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Rulers** lapja **Units** csoportjában meghatározott mértékegységet alkalmazza. Itt csak a mozgatás lappal foglalkozunk, a többire részletesen a fejezet későbbi részében térünk ki.

Ez a dokkolt ablak is először a munkaterület jobb oldalához ragasztva jelenik meg (lásd a 11-1. ábrát), de ha ott útban van, akkor a felső részénél egérrel megfogva „letéphető" és áthelyezhető a munkaterület tetszőleges részére. Az ablak a munkaterület szélein a jobb oldalához hasonló formában, nagy területet takarva rögzül (ha több dokkolt ablakot jelenítünk meg, akkor az elhelyezés helytakarékos), a munkaterület belsején a korábbi **Roll-Up** redőnymenühöz hasonló formát vesz fel (lásd a 11-2. ábrát).



11-1. ábra

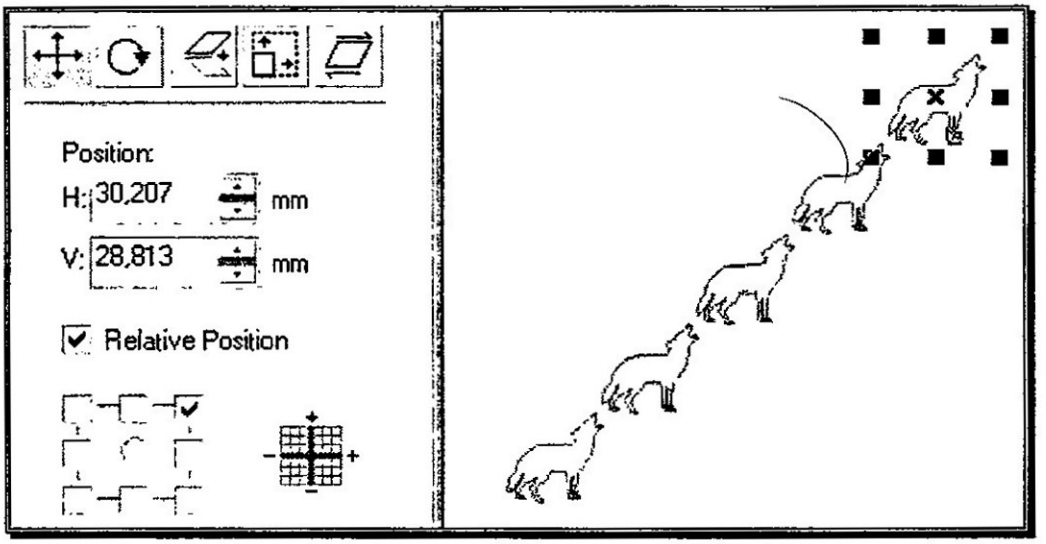


11-2. ábra

Az ablak **Position** csoportjában adjuk meg az objektum új vízszintes (**H** mezőben) és függőleges (**V** mezőben) koordinátáit. Az értékek a vonalzók kezdőpontjától értendők, ha kikapcsoljuk a **Relative Position** jelölőnégyzetet. Ha ezt a jelölőnégyzetet bejelöltük, akkor a mozgatás az eredeti, kijelölt objektum befoglaló fogantyúinak vagy közepének helyétől mért távolságra történik. A jelölőnégyzet alatti kis ábrán kattintva adjuk meg az a fogantyút, ahonnan a mozgatás koordinátáit számítjuk. Az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük a beállításokat, az **Apply To Duplicate** nyomógombbal a megadott távolságban másolatot hozunk létre. Minthogy a művelet végrehajtása után a másolat objektum kijelölve marad, így az **Apply To Duplicate** nyomógombra kattintással sorozatban, egy megadott irányban egyforma távolságra helyezhetünk el egyforma objektumokat.

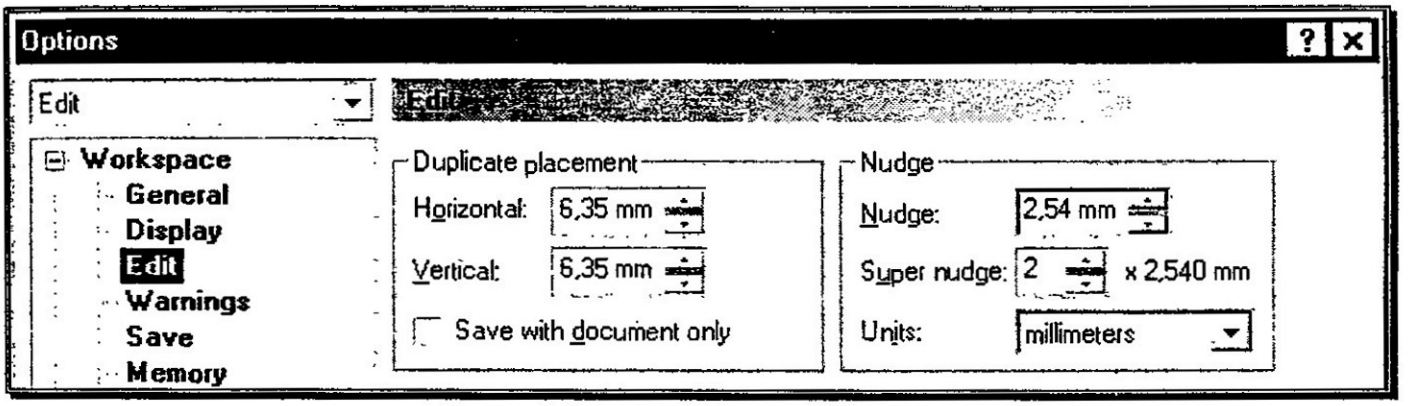
A program ezt a műveletet még azzal is segíti, hogy a relatív pozíciót figyelembe vevő mozgatás kezdőpontjának megadásához bejelölt jelölőnégyzettől függően az objektum szélességét vagy magasságát, esetleg mindkettőt figyelembe véve kitölti a **H** és **V** mezőket (lásd a 11-3. ábrát). Így a sorozatobjektumok elhelyezése

egészen pontosan, szorosan egymás mellé történhet. Ha objektumcsoportot akarunk mozgatni, akkor a kijelölt terület szélső objektumai határozzák meg a relatív mozgatásnak fenti, alapértelmezés szerinti beállításait.



11-3. ábra

A kijelölt rajzelemeket mozgathatjuk a kurzormozgató ←↑→↓ billentyűkkel is. A mozgatás alapértelmezés szerinti mértéke ekkor a nyíl irányában 0,1". Ezt módosíthatjuk a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Workspace/Edit** lapján (lásd a 11-4. ábrát).



11-4. ábra

x: 68.414 mm
y: 243.203 m

A **Nudge** mezőben állítjuk be a nyílbillentyűkkel kiváltható mozgás értékét. A **Super nudge** mezőben ennek többszörösét állíthatjuk be, amelyet a szerkesztés közben a Shift billentyűvel kombinált nyílbillentyűkkel érünk el. Bárhogyan is végezzük a mozgatást, az elmozdítást követhetjük a kiválasztó eszköz mellett megjelenő tulajdonságsáv első mezőjében.

A kiválasztó eszköz aktivizálása és az objektum kijelölése mellett másolatot hozunk létre, ha a numerikus billentyűzetrész + billentyűjét lenyomjuk. A következő ←↑→↓ billentyűkkel a másolatot mozgatjuk el az eredeti objektumot takaró pozíciójából.

Rajzelemek szerkesztése

Minden kiválasztott rajzelemet a típusától függő módon szerkeszthetünk, de néhány közös vonás is megfigyelhető. Mindegyik rajzelem rendelkezik tulajdonságlappal, amelyet a rajzelemre a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával megjelenített párbeszédpanelen módosíthatunk. A rajzeszközök alapértelmezett tulajdonságait beállító tulajdonságlapok a megfelelő **Toolbox** ikon hasonló menüjéből, vagy a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval hívhatók elő. A párbeszédpanel beállítható jellemzői általában megtalálhatók az eszköz, vagy az eszközzel készített rajzelem kiválasztásakor megjelenő tulajdonságsávon is.

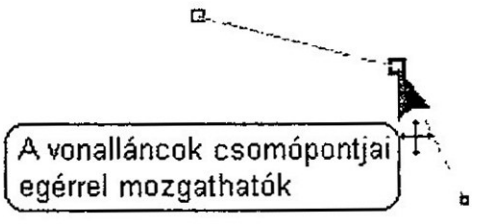
Alapvető rajzelemek módosítása

Az alapvető rajzelemek közé soroljuk az egyszerűen, a **Toolbox** eszköztárról kiválasztható eszközökkel létrehozható rajzelemeket, mint a szabadkézi görbét a Bézier görbét, a négy- és sokszögeket, ellipsziseket, íveket.

Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása

Egyenes és görbe rajzolására használható a Freehand (Ceruza) rajzeszköz. A szabadkézi rajzmódban, az egeret ceruzaként használva rajzolhatunk. Az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsáv és az alapértelmezés szerinti tulajdonságok **Options** párbeszédpanelen beállítható elemeit korábban ismertettük (lásd a 4-24. és a 4-25. ábrát).

A Freehand eszközzel létrehozott rajzelemek kijelölése, majd a Shape formázóeszköz kiválasztása után megjelennek az objektum csomópontjai. A görbe kezdőpontját nagyobb csomópont is jelzi. A csomópontokat az egér bal gombjának nyomva tartása közben új helyre vontathatjuk. A Shape formázóeszköz kiválasztása után a formázandó csomópontokat kattintással jelöljük ki. A Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva, vagy a gumikerettel körbefogva választhatunk ki több csomópontot. A kiválasztott csomópontokat a program vastagabb fekete négyzettel jelöli. Ha a csomópont görbéhez tartozik, akkor a kiválasztással megjelenítjük a csomópont ellenőrző pontjait is (lásd a 11-7. ábrát).

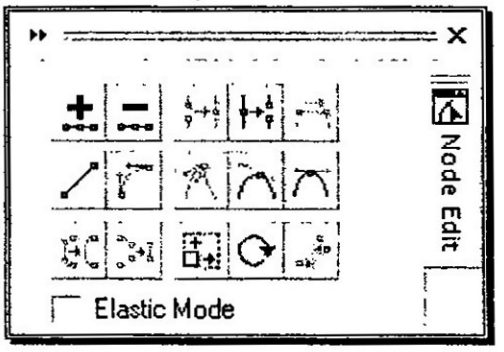


11-5. ábra

Az egyeneseket kattintásokkal hoztuk létre. Ha a szakaszok végén kétszer kattintottunk, akkor egyúttal kijelöltük a következő szakasz kezdetét is. Az ilyen szakaszokból álló vonalláncok csomópontjainak mozgatásakor a csomópontba futó szakaszok egyenesek maradnak (lásd a 11-5. ábrát).

A kijelölt csomópontot követő csomópontot a Tab billentyűvel, a megelőzőt a Shift+Tab billentyűkombinációval, a görbe első csomópontját a Home, az utolsót az End billentyűvel jelöljük ki. A Shift+Ctrl+Home billentyűkombináció az első, a Shift+Ctrl+End billentyűkombináció az utolsó görbeszakaszt jelöli ki. A csomópontokat a ←→↑↓ billentyűkkel az **Options/Edit/Nudge** párbeszédpanelen beállított mértékkel mozgathatjuk. A kijelölést a rajzterület üres részére kattintva szüntethetjük meg. A Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva egyetlen csomópont kijelölését szüntethetjük meg. A görbeszakaszokat végpontjukra kattintva választjuk ki (a Shift billentyű nyomva tartása közben akár többet is).

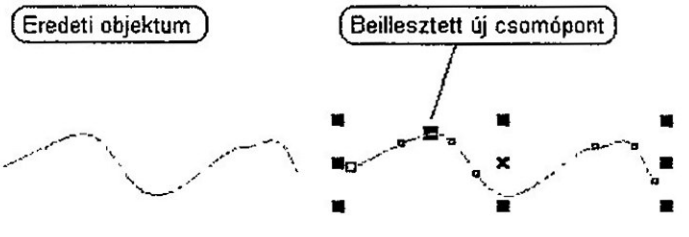
A Node Edit Docker Window ikon megjeleníti a **Node Edit** dokkolt ablakot, amelynek ikonparancsai vagy a Shape formázóeszköz megjelenítése után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival a kijelölt rajzelemek csomópontonként szerkeszthetők, a csomópontok egyenként törölhetők és a görbébe újabb csomópontokat illeszthetünk be (lásd a 11-6. ábrát). Ugyanezek a parancsok kiadhatók a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintással megjelenített helyi menü parancsainak kiválasztásával is. A műveleteket később részletesen bemutatjuk



11-6. ábra

Az **Elastic Mode** (rugalmas mód) jelölőnégyzet, illetve a tulajdonságsáv Elastic Mode ikonja módosítja az egérrel húzott csomópontok mozgásának módját. Az összes csomópont egyformán mozog, ha a jelölőnégyzet nincs bejelölve, illetve az ikont felengedtük. Bekapcsolt állapotában a csomópontok a húzott csomóponttól mért távolságukkal arányosan mozdulnak el, mint egy gumiszalag pontjai. A rugalmas mód bekapcsolható a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintással megjelenített helyi menü **Elastic Mode** parancsával is. E helyi menüről az ikonoknak megfelelő parancsokat is kiadhatjuk.

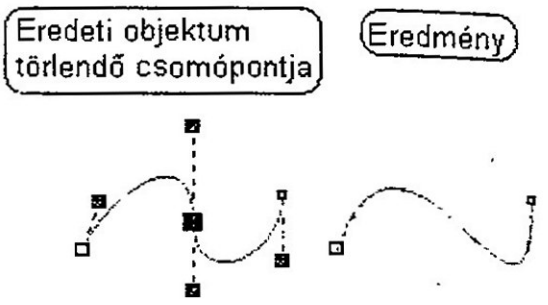
Ha az egyenes- vagy görbeszakaszok belsejébe, majd a tulajdonságsáv vagy a dokkolt ablak Add Node(s) ikonjára kattintunk, akkor egy új csomópontot hozunk létre. Az új csomópontot a kattintással történt helykijelölés után a numerikus billentyűzetrész + billentyűjét lenyomva is létrehozhatjuk.



11-7. ábra

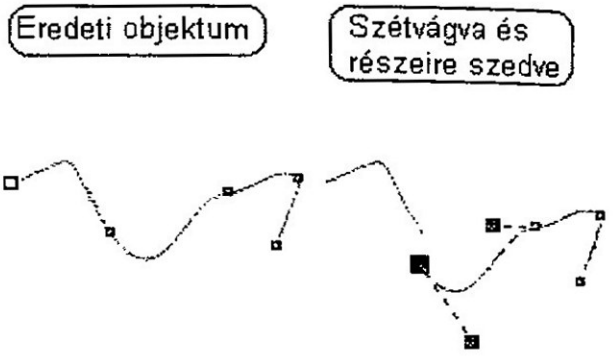
Az ezt követően kiadott parancsok az új csomópontra vonatkoznak.

A Delete Node(s) ikonnal törölhetjük a kijelölt csomópontot (lásd a 11-8. ábrát). A csomópont törlésére használhatjuk a csomópont helyi menüjének **Delete** parancsát, vagy a numerikus billentyűzetrész - billentyűjének lenyomását is.



11-8. ábra

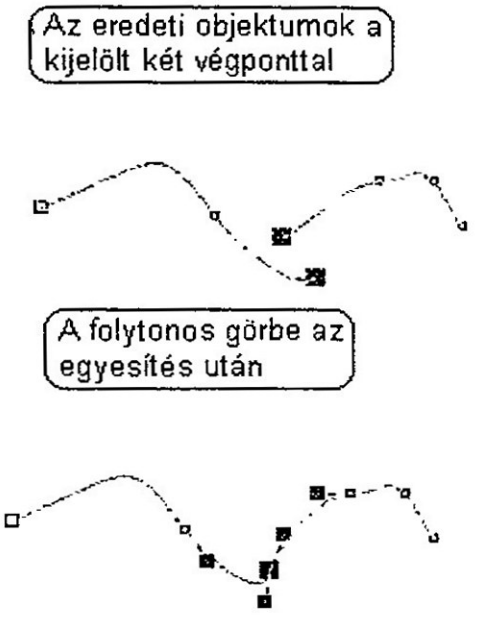
A Break Curve ikonnal vagy a helyi menü **Break Apart** parancsával a kijelölt objektumot az aktuális csomópontnál két részgörbére (subpath) bonthatjuk. Az ilyen objektumok körvonal tulajdonságai, helyzete stb. továbbra is egyszerre módosíthatók (lásd a 11-9. ábrát).



11-9. ábra

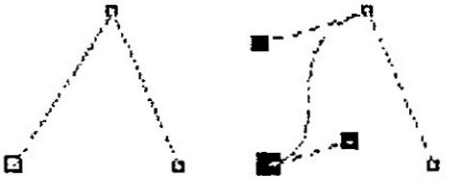
A megbontott, illetve eleve különálló objektumok két (a Shift billentyű nyomva tartása közben kattintással vagy gumikerettel körbezárva) kijelölt csomópontjánál egyesíthetők a Join Two Nodes ikonnal, illetve a helyi menüben található **Join** paranccsal.

Az eleve különálló objektumok végpontjaiknál csak akkor egyesíthetők, ha előbb kijelöljük, majd az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombináljuk azokat. Ezt követően a fentiek szerint járjunk el.



11-10. ábra

A Convert Line To Curve ikonnal a csomópontot követő szakaszt görbévé alakíthatjuk. Ezt követően az adott szakasz görbeként, az alábbiak szerint, érintőivel, azaz ellenőrző pontjai mozgatásával formázhatók.

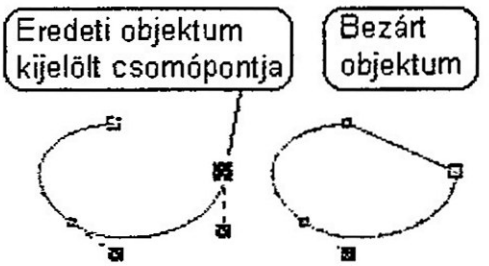


11-11. ábra

Bézier görbék módosítása

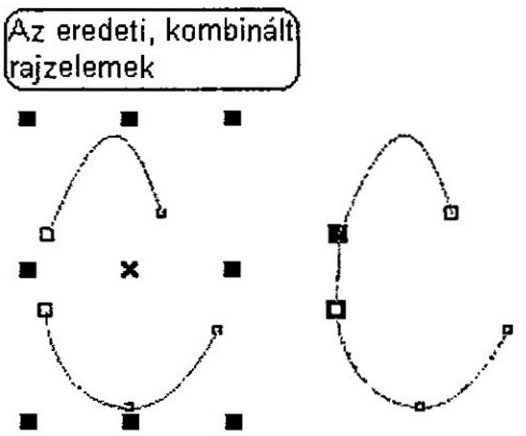
Az alább ismertetett parancsok egy része alkalmazható az egyenes szakaszokból álló vonallánc ok módosítására is. Az egyenesekkel szemben a görbéket tartalmazó láncok csomópontjaiban a csomó kijelölését követően megjelennek az ellenőrző pontok. Ezek mozgatásával befolyásolhatjuk a csomópontba futó görbék alakját. Az ellenőrző pont mozgatása a görbe érintője mozgatásának felel meg, de mint látjuk az ellenőrző pontnak a csomóponttól mért távolsága megváltoztatásával módosítjuk a görbületet is.

A görbék egyik végpontját kijelölve (például a Home és az End billentyűkkel) az Auto-Close Curve ikonnal, vagy a helyi menü **Auto-Close** parancsával bezárhatjuk a görbét. Az így bezárt görbén alkalmazhatjuk a kitöltést és más, zárt objektumot megkövetelő hatásokat.



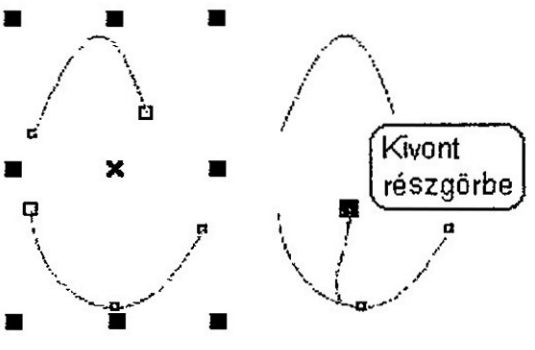
11-12. ábra

Az Extend Curve to Close ikonnal összekapcsolhatunk két végponti csomópontot. Annyiban különbözik az Auto-Close parancstól, hogy itt különböző rajzelemek végpontjait is összeköthetjük, ha előbb kijelöljük, majd az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombináljuk azokat. Utána jelöljük ki a kombinált objektumot, benne a két összekötendő csomópontot, majd adjuk ki az Extend Curve to Close parancsot.



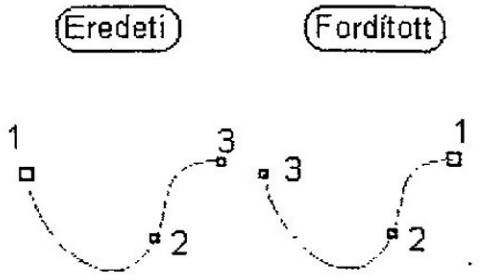
11-13. ábra

Az Extract Subpath ikonnal különálló görbét készíthetünk egy kijelölt algörbéből. A különálló görbe teljesen önállóan szerkeszthető, csomópontjai a másik objektumtól függetlenül mozgathatók (lásd a 11-14. ábrát).



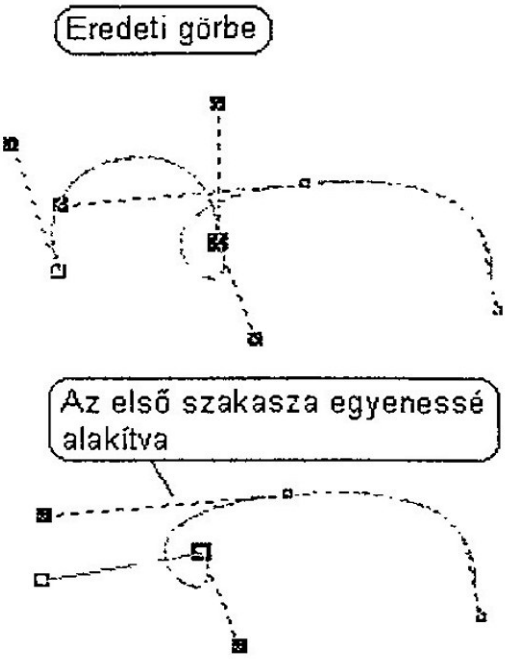
11-14. ábra

A Reverse Curve Direction ikon, illetve a helyi menü **Reverse Curve** parancsa megfordítja a vonallánc csomópontjainak sorrendjét (mintha a görbe pontjait fordított sorrendben határoztuk volna meg).



11-15. ábra

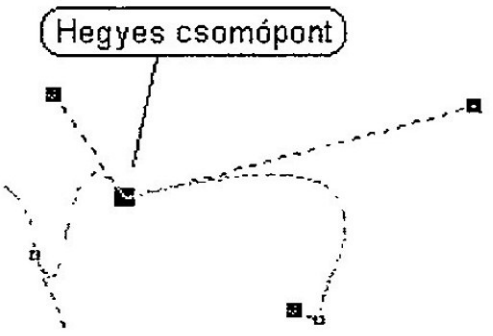
A Convert Curve To Line ikon a kijelölt csomópontot megelőző görbét egyenessé alakítja át. Ezzel eltűnnek az egyenes szakasz végpontjánál megjelenő ellenőrző pontok is, amelyekkel a görbe érintőit alakítottuk. Ha a csomópont utáni görberészt akarjuk egyenessé alakítani, akkor fordítsuk meg a görbe irányát a Reverse Curve Direction ikonnal, vagy a helyi menü **Reverse Curve** parancsával.



11-16. ábra

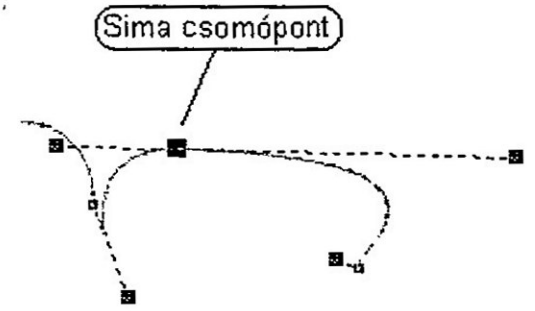
A Make Node A Cusp ikon, illetve a helyi menü **Cusp** parancsa a kijelölt csomópontot hegyes csomóponttá alakítja. Az állapotsorban megjelenik a görbe típusa.

A hegyes csomópontokba ellenőrző pontjai egymástól függetlenül, szabadon, tetszőleges irányban és távolságra mozgathatók, ezért hegyesszögben csatlakozó görbéket is kialakíthatunk. A görbék csatlakozási szögét az ellenőrző pontokkal kijelölt érintők által bezárt szöggel befolyásoljuk. A szög csökkentése a csatlakozó görbeszakaszok hegyességét fokozza.



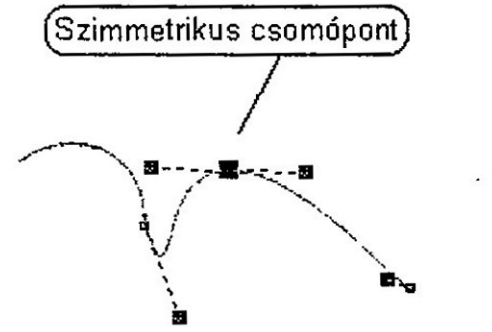
11-17. ábra

A Make Node Smooth ikonnal, illetve a helyi menü **Smooth** parancsával hozunk létre sima csomópontot. Ezzel a két, ugyanabba a csomópontba csatlakozó görberész érintőgörbe lesz. Az ellenőrző pontok ugyanazon a közös érintőn helyezkednek el, egymástól függetlenül csak az egyenes mentén mozgathatók, vagyis csökkenthető-növelhető a csomóponttól mért távolságuk.



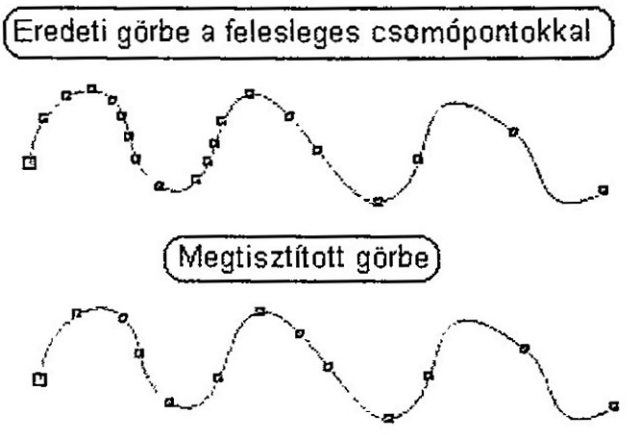
11-18. ábra

A Make Node Symmetrical ikonnal, vagy a helyi menü **Symmetrical** parancsával hozunk létre szimmetrikus csomópontot. Az ilyen csomópontok ellenőrző pontjai még az érintő egyenes mentén sem mozgathatók egymástól függetlenül. Az egyik ellenőrző pont mozgatását követi a másik. Mindkét ellenőrző pont ugyanolyan távol helyezkedik el a csomóponttól.



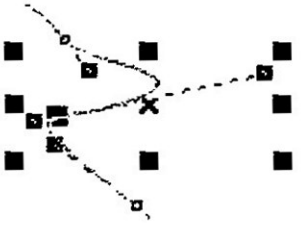
11-19. ábra

Az Auto-Reduce Curve ikonnal eltávolíthatjuk a görbe felesleges csomópontjait. Az ilyenek lassítják a feldolgozást. Az automatikus csomópont-eltávolításhoz jelöljük ki az objektumot, majd a Shape formázóeszköz kiválasztása után azokat a csomópontokat, amelyeket feleslegesnek érzünk, utána kattintsunk az ikonra. A program eltávolítja azokat a csomópontokat, amelyek nem feltétlenül szükségesek a görbealak megőrzéséhez.



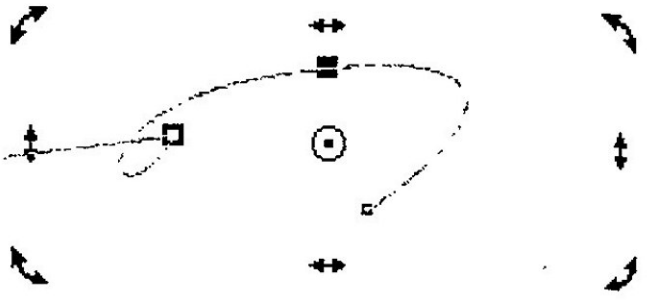
11-20. ábra

A Stretch and Scale Nodes ikonnal nyolc fogantyút jeleníthetünk meg a kiválasztott csomópont körül, amelyekkel a görberész az egész objektumok alábbiakban ismertetett átalakításához hasonlóan nagyítható, torzítható.



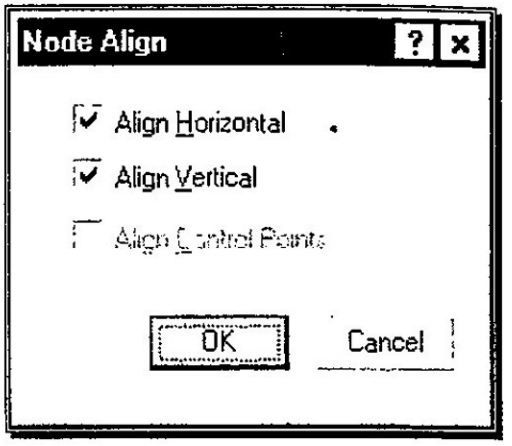
11-21. ábra

A Rotate and Skew Nodes ikonnal megjeleníthetjük azokat a fogantyúk helyén megjelenő eszközöket, amelyek segítésével a görberész a teljes objektumokhoz hasonlóan a kijelölt csomópont körül dönthető, forgatható. Ezekhez a műveletekhez a megfelelő szimbólumnál fogjuk meg a rajzelemet, illetve most a csomópontot és a bal egérgomb nyomva tartása közben húzzuk új helyre.



11-22. ábra

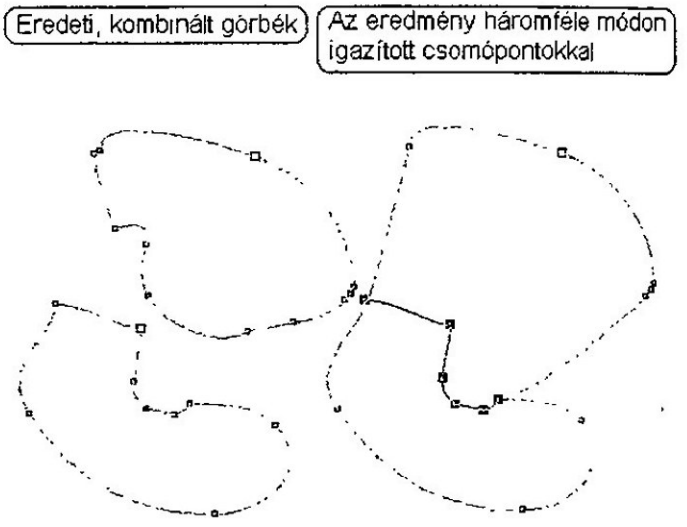
Az Align Nodes ikonnal a kijelölt csomópontokat vízszintesen vagy függőlegesen, illetve ellenőrző pontjaikkal egymáshoz igazíthatjuk. Az igazítás irányát a pontok kijelölése és az ikonra kattintás után párbeszédpanelen adjuk meg (lásd a 11-23. ábrát). A funkcióval szorosan egymáshoz illeszthetünk közeli görbéket. Ha az igazítandó görberészek különálló objektumok részei, akkor előbb az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombinálnunk kell az objektumokat.



11-23. ábra

Két csomópont pontos egymásra igazításához mindhárom jelölőnégyzetet ki kell választanunk. Előbb mindig a mozgatandó csomópontot jelöljük ki, utána adjuk meg a cél csomópontot.

A görbeszakaszok pontos igazításához több csomópontra is el kell végeznünk az igazítást (lásd a 11-24. ábrát)



11-24. ábra

Az Enable Node Tracking ikonnal kapcsoljuk be vagy ki a csomópontok nyomkövetését. Ha a funkció be van kapcsolva, akkor a rajzeszközökkel vagy a Pick Tool kiválasztó-eszközzel is kijelölhetjük a csomópontokat.

Négyszögek módosítása

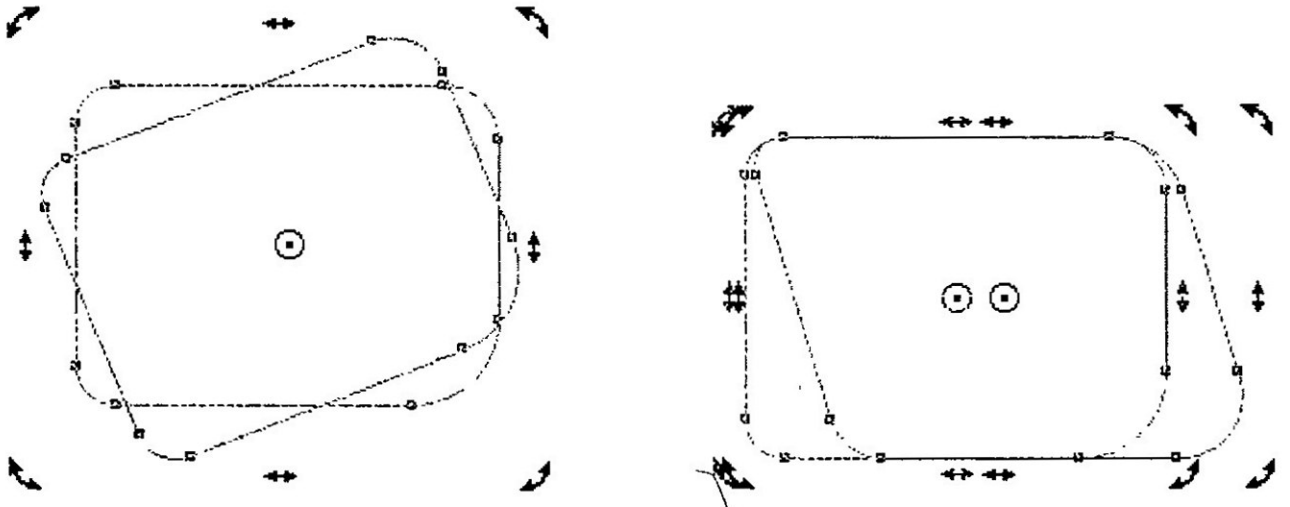
A kiválasztott négyszögek sarkain és oldalainak közepén összesen nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket a bal egérgomb nyomva tartása közben új helyre vontatva átméretezhetjük a négyszöget.

A kiválasztással egyúttal megjelenítjük a tulajdonságsávot is, amelyen a méretek, illetve a méretváltozások, valamint a négyszög helyzete pontosan beállítható.

A négyszögek lekerekítésére három módszert alkalmazhatunk. Egérrel elhúzhatjuk az oldalak közepe felé a sarokpontok fogantyúi mellett, közvetlenül a sarkokon található, kis négyzettel jelölt vezérlőpontokat (lásd a 11-25. ábrát). Ezzel a négyszög összes sarkán egyforma mértékben módosítjuk a lekerekítés sugarát.

11-25. ábra

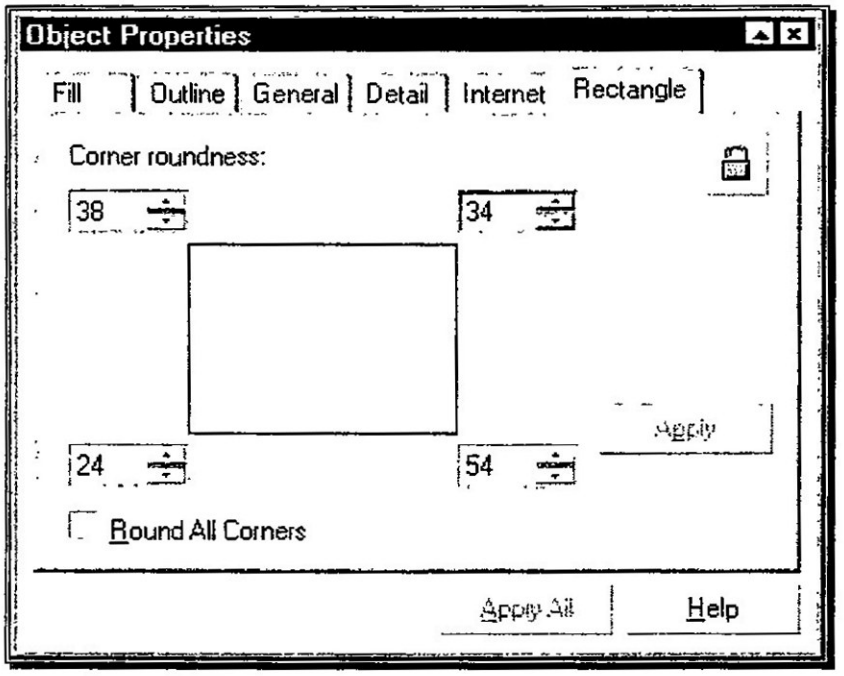
A tulajdonságsávon található és mezőkbe írva, illetve tartalmukat a léptetőgombokkal módosítva sorra a bel felső, bal alsó, jobb felső, jobb alsó sarok lekerekítését módosíthatjuk. 0 érték esetén nincs lekerekítés. Ha a lakatot lezárjuk, a megadott kerekítés az összes sarokra egyformán vonatkozik (de a korábbit nem módosítja). A lezárt lakat tehát ugyanolyan működést kapcsol be, mintha egérrel módosítanánk a sarkokon. Nyitott lakat esetében a lekerekítés csak a módosított mezőhöz tartozó sarkot érinti.



11-26. ábra

A négyszög szabad forgatásához kattintsunk kétszer a kijelölt négyszög belsejébe. Ekkor megjelennek a sarkokon a forgatást jelző szimbólumok (fogantyúk), valamint az oldalak közepe mentén a döntő szimbólumok (fogantyúk). Ezek felhasz-

nálhatók az objektum forgatására és döntésére (lásd a 11-26. ábrát). A harmadik módszer az objektum tulajdonságlapjának alkalmazásával történő lekerekítés (lásd a 11-27. ábrát).



11-27. ábra

Az **Object Properties** dokkolt ablak, illetve párbeszédpanel a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsára bukkan elő. Más objektumokkal azonos lapjait e fejezet végén ismertetjük. A **Rectangle** lapon viszont csak a négyszögekre jellemző beállítási lehetőségeket találjuk. A párbeszédpanel kis négyszög ábrájának megfelelő sarkai melletti **Corner roundness** mezőkben adjuk meg lekerekítés mértékét.

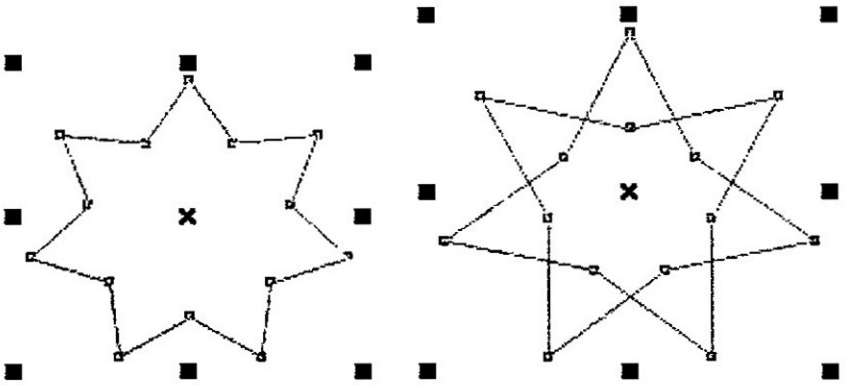
Ha a **Round All Corners** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor az aktuális beállítástól az összes sarok lekerekítését egyszerre növelhetjük vagy csökkenthetjük. A beállításokat az **Apply** nyomógomb érvényesíti.

Az **Object Properties** dokkolt ablak a megjelenítése akkor párbeszédpanelszerű, ha a címrészénél megfogva, a bal egérgomb nyomva tartása közben a munkaterület belsejébe húzzuk. A párbeszédpanel működése azonban kinézete ellenére eltér a megszokottaktól ugyanis transzparensen használható. Ez annyi jelent, hogy bár a párbeszédpanel aktív, mellette a munkaterületen kijelölhetünk másik négyszögeket és azokra is érvényesíthetjük a beállításokat az **Apply** nyomógombbal.

Sokszögek és csillagsokszögek módosítása

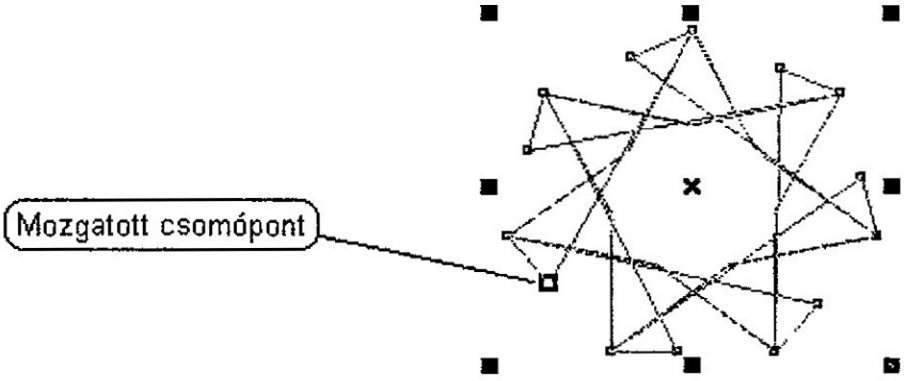
A kiválasztott sokszögek és csillagsokszögek befoglalóinak sarkain és oldalainak közepén jelenik meg az összesen nyolc fogantyú. Ezeket a bal egérgomb nyomva tartása közben új helyre vontatva átméretezhetjük a sokszöget vagy csillagsokszö-

get. A kijelölt objektum belsejébe kattintást követően a négyszögekhez hasonlóan itt is megjelennek a forgató és döntő fogantyúk.



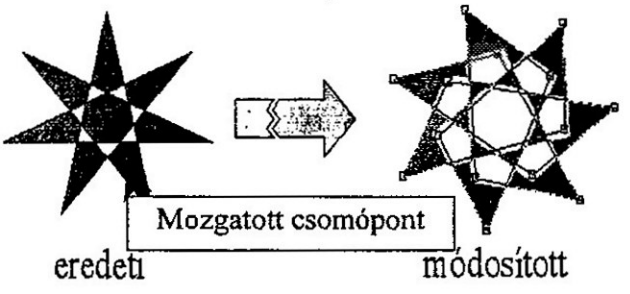
11-28. ábra

A kijelöléskor megjelennek a töréspontokban látható csomópontok is, amelyekkel az objektum alakja módosítható, ha az Enable Node Tracking ikon be van nyomva (lásd a 11-29. ábrát). Ha az ikon nincs benyomva, akkor a sokszög csomópontjait csak a Shape formázóeszköz kiválasztása után mozgathatjuk.



11-29. ábra

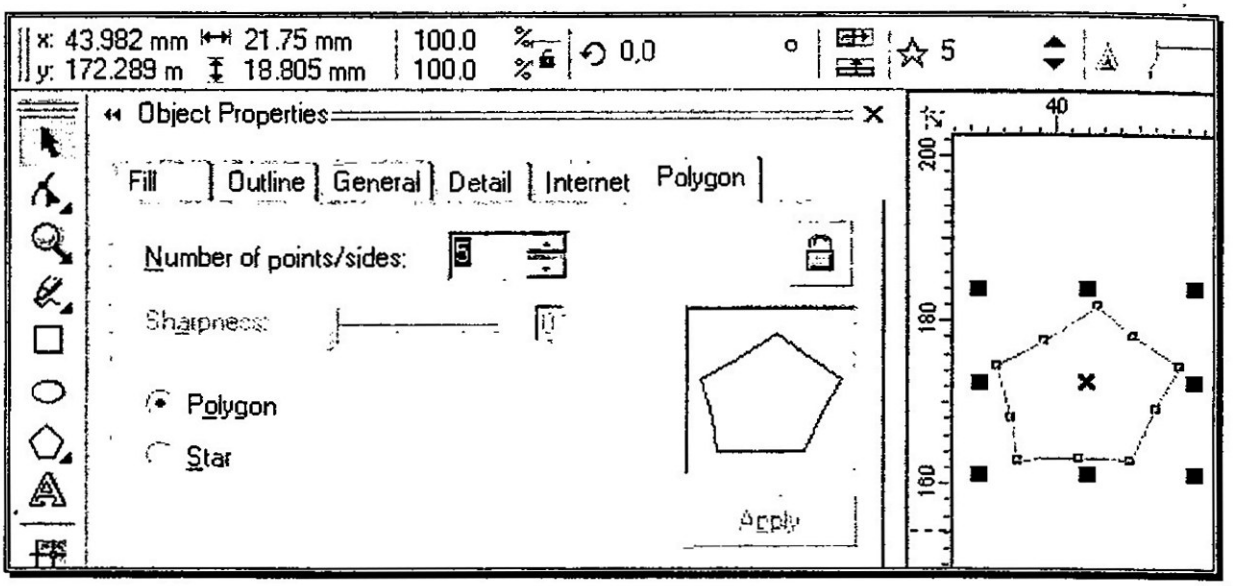
A Shape formázóeszközzel a sokszög kiválasztása után, a csomópontokat elmozdítva, középpontosan szimmetrikus szerkesztéssel sokszögeken alapuló bonyolult rajzokat készíthetünk. Ilyenkor az összes csomópont ugyanabba az irányba mozdul el (11-30. ábra). Ez a tulajdonság a CoreDRAW 7.0-ban jelent meg.



11-30. ábra

A szimmetrikus szerkesztés segítségével a csomópontszerkesztés során a Polygon (sokszög) eszközzel létrehozott rajzelem szimmetriáját megtartva módosíthatjuk az objektumot. A sokszög eszközzel létrehozott sokszög- vagy csillagobjektum csomópontjai kapcsolatban vannak

egymással. Az ilyen objektum csomópontját elmozdítva az összes, a csomóponttal kapcsolatban lévő csomópont is megfelelően mozdul el, tehát a transzformáció során a középpontos szimmetria megmarad. Ha például egy csillag belső csomópontját elhúzzuk, akkor az összes belső csomópont elmozdul a mozgatott csomópontnak megfelelő irányba.



11-31. ábra

Az objektumra a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával itt is az **Object Properties** dokkolt ablak jelenik meg (lásd a 11-31. ábrát). Ennek **Polygon** lapján, illetve a tulajdonságsávon állítjuk be a kijelölt rajzelem sarokpontjait vagy oldalainak számát (**Number of points/sides**), csillagsokszögeknél a csúcsosságot (**Sharpness**), illetve válthatunk a sokszög (**Polygon**) és a csillagsokszög (**Star**) forma között (lásd a 4-18. ábrát is).

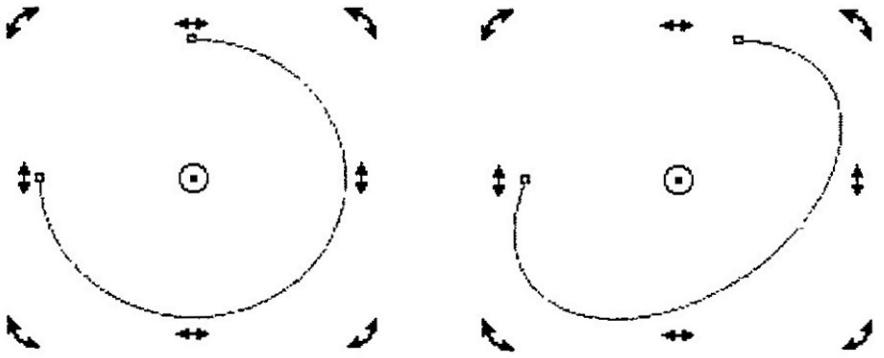
Ellipszisek, körök és ívek módosítása

Az ellipszis, kör vagy ív kijelölésekor szintén nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldal-, illetve kis- és nagytengely-arányokon, nagyításon. Ha a kiválasztott rajzelem belsejébe kattintunk, akkor most is megjelennek a forgató és döntő fogantyúk (lásd a 11-32. ábrát).

A kijelölt ellipszisnek egyetlen, a cikk és ív rajzelemeknek az ív végpontjain összesen két csomópontja van. E csomópont mozgatásával módosíthatjuk az ív által bezárt szöget, illetve szögből ívcikket, ellipszist (és viszont) készíthetünk. 15 fokonként növelhetjük az ív, vagy a körcikk szögét, ha az ív vagy a körcikk rajzolása, a csomópont mozgatása során a Ctrl billentyűt nyomva tartjuk.

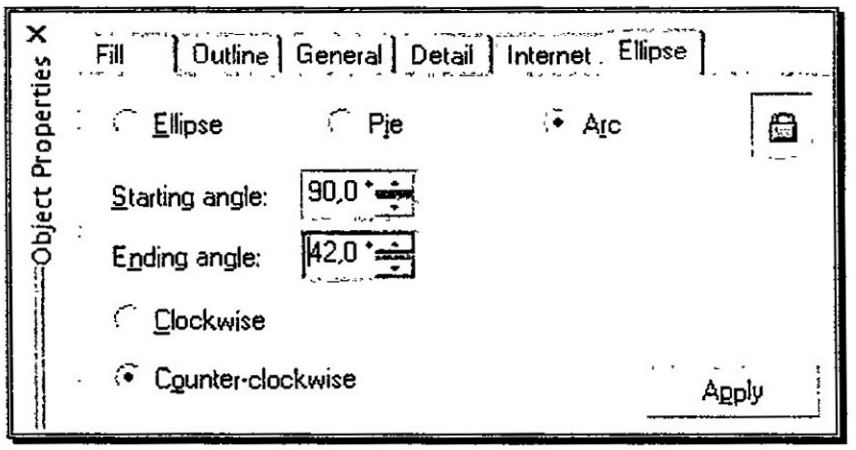
Ha az Enable Node Tracking nincs benyomva, akkor az ív módosításához a Shape (Formázó) eszközzel jelöljük ki az ellipszist vagy kört, illetve ívet. Fog-

juk meg az ellipszis tetején lévő csomópontot, és húzzuk a megfelelő szög eléréséig. Ha a rajzelemtől kifelé húzzuk a kurzort, ív, ha pedig az objektum középpontja felé húzzuk, akkor körcikk, illetve ellipsziscikk jön létre. Az állapotsorban és a tulajdonságsávon látszik a két csomópont helyzete és a bezárt szög (lásd a 4-13. ábrát).



11-32. ábra

Az **Object Properties** dokkolt ablak, illetve párbeszédpanel **Ellipse** lapján vagy a tulajdonságsávon pontosabban beállíthatjuk a jellemzőket. A háromféle rajzelem típus között választókapcsolóval válthatunk. Ha a lakatot lezárjuk, akkor a beállításokat alkalmazhatjuk a rajz más ellipsziseire, íveire.



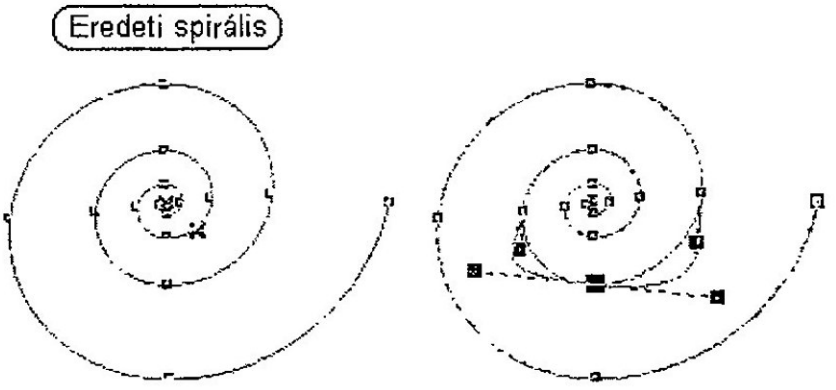
11-33. ábra

A **Starting angle** mezőben az ív kezdetét, az **Ending angle** mezőben végét adjuk meg. A **Clockwise** választókapcsolóval az óramutató járásának megfelelő körüljárást, a **Counter-clockwise** választókapcsolóval ellentétes irányt adunk meg.

Spirálisok módosítása

A spirális kiválasztásakor is a korábban ismertetett rajzelemeknek megfelelően módosíthatunk az objektum méretén, döntésén, forgatásán. A spirális rajzelemnek nincs speciális tulajdonságlapja az **Object Properties** dokkolt ablakban. Csak az új

objektumok számára állíthatjuk be az alapértelmezés szerinti jellemzőket az **Options** párbeszédpanelen (lásd a 4-21. ábrát).

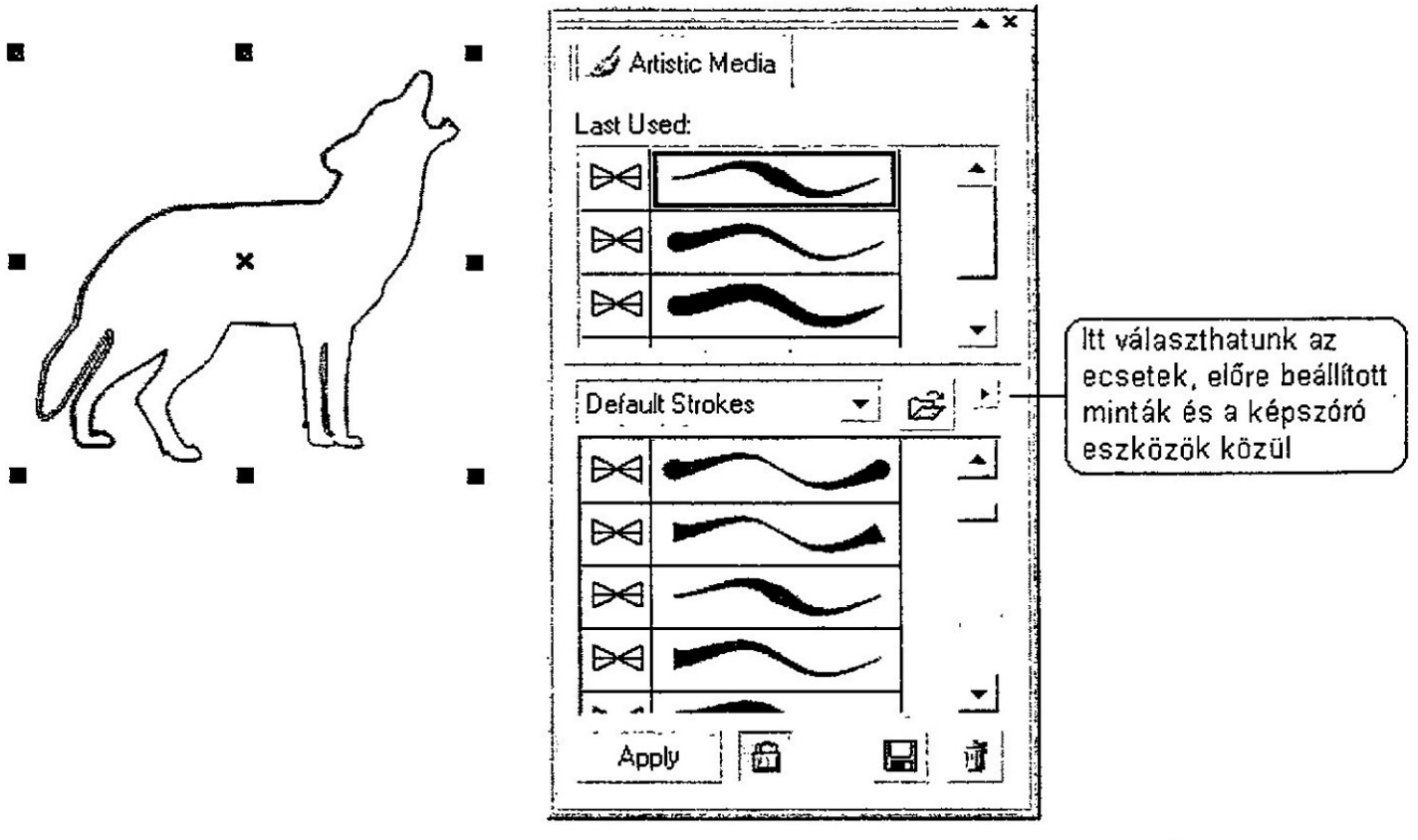


11-34. ábra

A kész spirális módosítására a fentieken kívül csak a csomó- és vezérlőpontok mozgatását alkalmazhatjuk (lásd a 4-34. ábrát). Ezeket a *„Bézier görbék módosítása"* című részben ismertettük.

Rajzmódosítás a művészi eszközzel

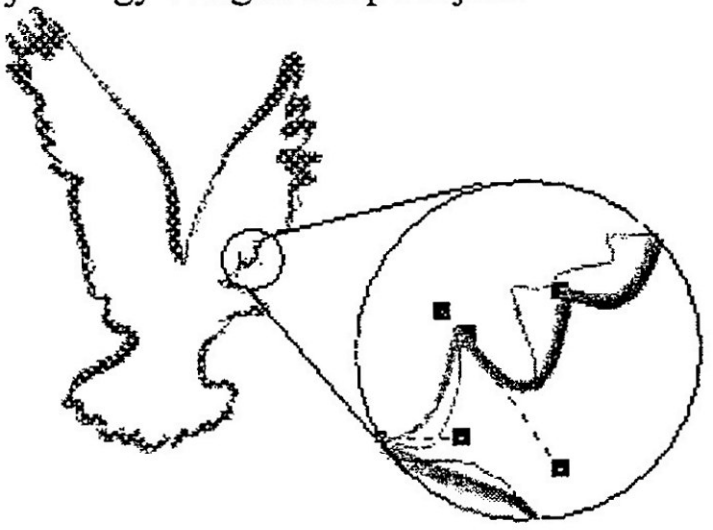
A kijelölt rajzelem szegélyét lecserélhetjük az előre beállított ecsetvonás típusok valamelyikére, illetve alkalmazhatjuk a képszórást is.



11-35. ábra

Erre a célra a legalkalmasabb megjeleníteni az **Artistic Media**dokkolt ablakot a **Window** menü **Dockers** ▸ almenüjéből (lásd a 11-35. ábrát). A kiválasztott rajzelem felveszi a listán kijelölt körvonal mintát.

Átalakíthatjuk a (például a szimbólumkészletből származó) rajzokat úgy is, hogy átfestjük az ecsettel – esetleg az új objektumot másik rétegen létrehozva –, majd az eredetit töröljük vagy rétegét kikapcsoljuk.

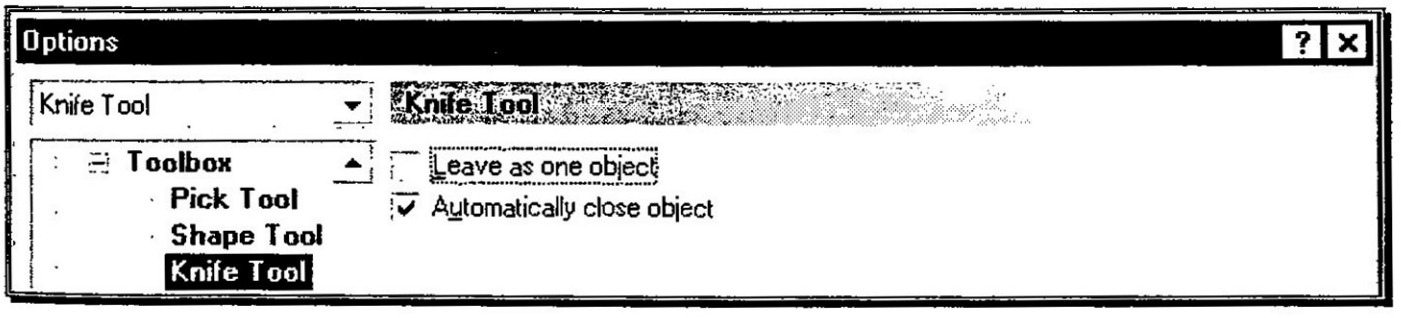


11-36. ábra

A Shape formázóeszközzel az ecsettel és képszóróval rajzolt vonalak is görbeként módosíthatók (lásd a 11-36. ábrát). Az ecset szélessége, az ecsetvonás alakja, a kihúzótoll jellemzői és más jellemzőinek értékei a tulajdonságsávon állíthatók be (lásd a 4-28. ábrát)

Rajzelemek szétvágása

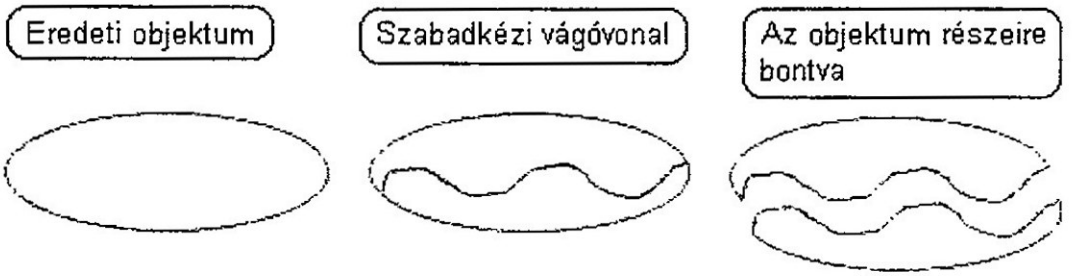
A **Toolbox** eszköztár Knife (kés) eszközével a kiválasztott rajzelemet kettészelhetjük. A kettévágott rajzelem részei vagy azonnal külön-külön mozgathatók, formázhatók, vagy később a kijelölt vágás mentén részekre bonthatók. A metszővonal csak objektumhatártól objektumhatárig húzott egyenes vagy görbe vonal lehet. Az eszköz a Shape kinyílóról választható ki.



11-37. ábra

A Knife (kés) eszköz helyi menüjének **Properties** parancsával vagy a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Toolbox/Knife Tool** lapján, vagy az eszköz kiválasztása után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival állítjuk be a kés tulajdonságait (lásd a 11-37. ábrát).

A Leave as one object ikon vagy jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában a késsel szétvágott objektum továbbra is egyetlen rajzelemként kezelendő. A szükséges további átalakítások után azonban a vágóvonal mentén szedhetjük szét az **Arrange** menü **Break Apart** parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval.

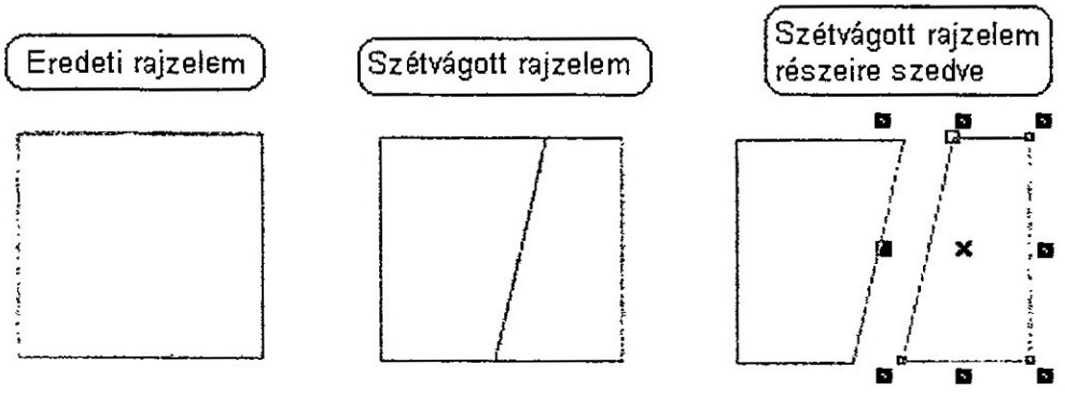


11-38. ábra

Az Auto-Close On Cut ikon vagy **Automatically close object** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában vághatunk ketté nyitott görbéket. Azt az ikont, illetve jelölőnégyzetet kell bekapcsolnunk ahhoz is, hogy szabadkézi vágóvonalat hozzunk létre (lásd a 11-38. ábrát). Bitkép és bekezdésszöveg nem vágható ketté, grafikus szövegnél a művelet eredménye meglehetősen bizonytalan.

Zárt rajzelemek, görbék szétvágása

A zárt rajzelemek, például négyszögek, sokszögek, ellipszisek szétvágásánál az egyenes vágóvonalat úgy alakítjuk ki, hogy kijelöljük az objektumot, majd a Knife eszközt kiválasztjuk és a késre változott egérkurzorral megközelítjük a rajzelem határán a vágási vonal első pontját.

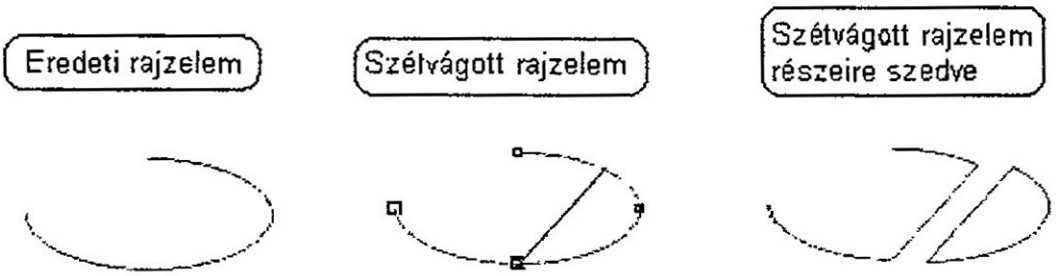


11-39. ábra

Amikor a kés függőleges formát vesz fel, kattintsunk a bal egérgombbal. Ugyanígy adjuk meg a vágóvonal másik pontját. Görbe vágóvonal kialakításához az első pontot ugyanígy adjuk meg, de utána folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot, és – mint a szabadkézi rajzeszközzel – megrajzoljuk a rajzelem másik oldaláig terjedő vágóvonalat. A vágóvonal a bal egérgomb felengedése után megjelenik.

Nyitott rajzelemek, görbék szétvágása

Nyitott görbék szétvágását is megoldhatjuk. Ha a tulajdonságsávon az Auto-Close On Cut ikont benyomjuk vagy **Automatically close object** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk az **Options/Toolbox/Knife Tool** párbeszédpanel-lapon, akkor a levágott egyik részt elveszítjük, míg kikapcsolt állapotban mindkét darab megmarad. Ekkor azonban a vágás technikája kissé eltérő. Csak a vágási pontokat kell kattintással kijelölni, később az objektum szétszedhető.

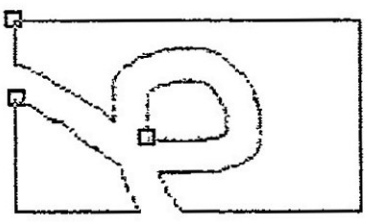


11-40. ábra

A 11-40. ábra szerinti vágást végezhetünk, ha mindkét ikon lenyomott állapotban van (egyben marad az objektum, de látszik a vágási vonal, amely a levágott részt zárt görbévé egészíti ki.).

Objektumrészek törlése

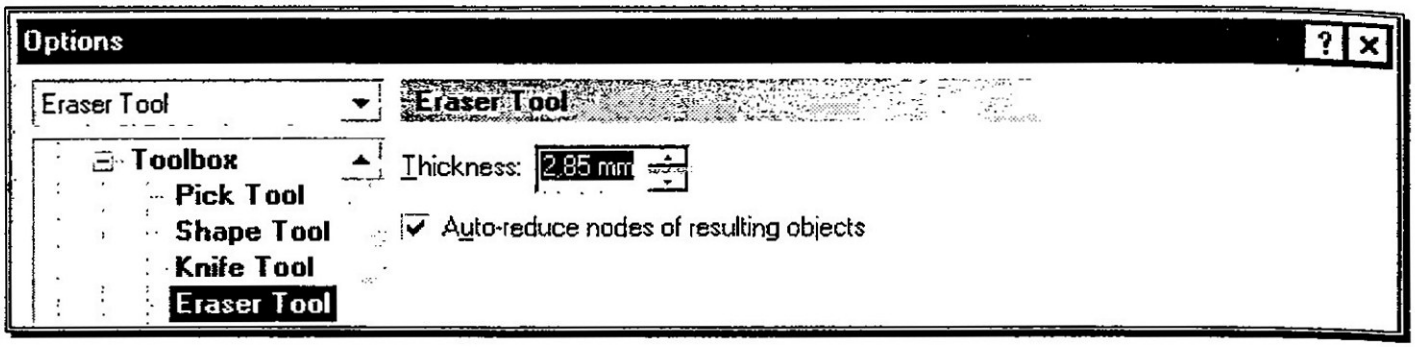
Szintén a Shape kinyílóról választható ki az Eraser Tool, vagyis a radír eszköz, amellyel objektumok részeit törölhetjük úgy, hogy több zárt görbét hozunk létre (lásd a 11-41. ábrát). A törlés a rajzelem kiválasztását követően a radír kiválasztásával folytatódik, amelyet a raszteres rajzolóprogramokban (például a közismert Paint programban) megismert módon a bal egérgomb nyomva tartása közben mozgatunk a törlendő objektum belsejében.



11-41. ábra

Az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsávon és az **Options/Toolbox/Eraser Tool** párbeszédpanel-lapon beállíthatjuk a radír vastagságát

(**Thickness**, illetve 2,85 mm mező) és az eredő objektum csomópontjainak automatikus csökkentését (**Auto-reduce nodes of resulting objects** jelölőnégyzettel vagy az Auto-Reduce On Erase ikonnal).



11-42. ábra

Csak a tulajdonságsávon választhatjuk a Circle/Square ikont, amellyel a radír formáját kör és négyzet között változtathatjuk meg.

Az eredmény egyetlen objektum marad mindaddig, amíg szét nem szedjük az **Arrange** menü **Break Apart** parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval.

Elforgatás tetszőleges középponttal

A Shape kinyílóról kiválasztható Free Transform Tool eszközzel az objektumot tetszőleges szöggel forgathatjuk el, úgy hogy a forgatási középpontot az objektum belsejébe vagy szegélyére kattintva bárhol elhelyezhetjük (lásd a 11-43. ábrát). Miután elhelyeztük a középpontot, az objektum a bal egérgomb nyomva tartása közben forgatható.

11-43. ábra

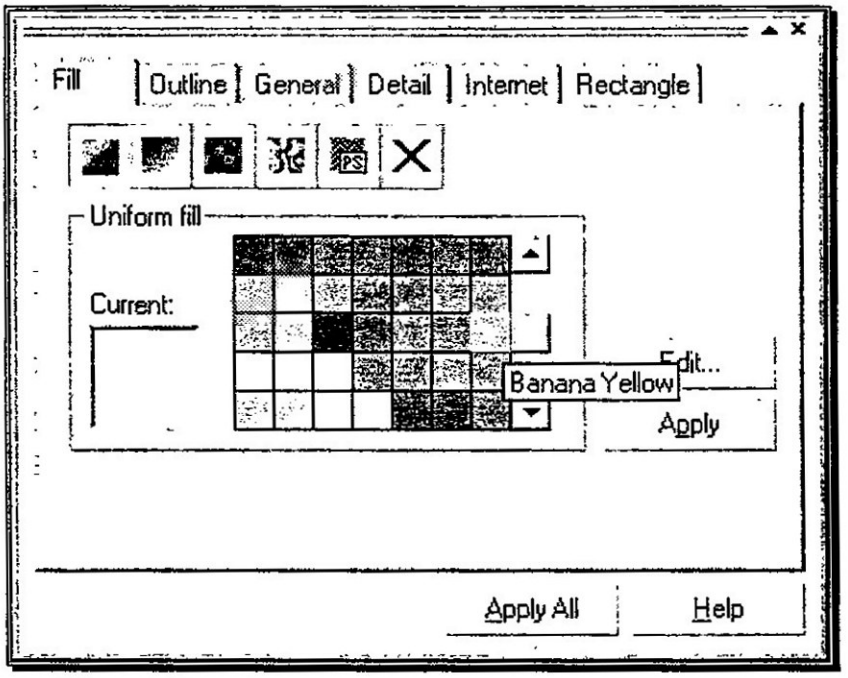
Az elforgatás szöge a tulajdonságsáv -5,975 ° Angle of Rotation mezőjében pontosan leolvasható. A forgatás egyéb lehetőségeiről a következő fejezetben olvashatnak.

Tulajdonságlapok

Mindegyik alkalmazható eszköznek, rajzolt rajzelemnek és stílusnak van egy tulajdonságlapja, amelynek segítségével megváltoztathatók, módosíthatók a kiválasztott CorelDRAW eszköz alapértelmezés szerinti jellemzői. Az alapértelmezés szerinti eszköztulajdonságok beállítását – amelyeket új rajzelemek esetében alkalmazunk –

a *„Rajzelemek létrehozása"* című fejezetben ismertettük. A kész rajzelemek öröklött tulajdonságait a rajzelem kijelölése után az **Edit** menü **Properties** parancsával, vagy a módosítandó objektum helyi menüjének **Properties** parancsával is változtatjuk meg.

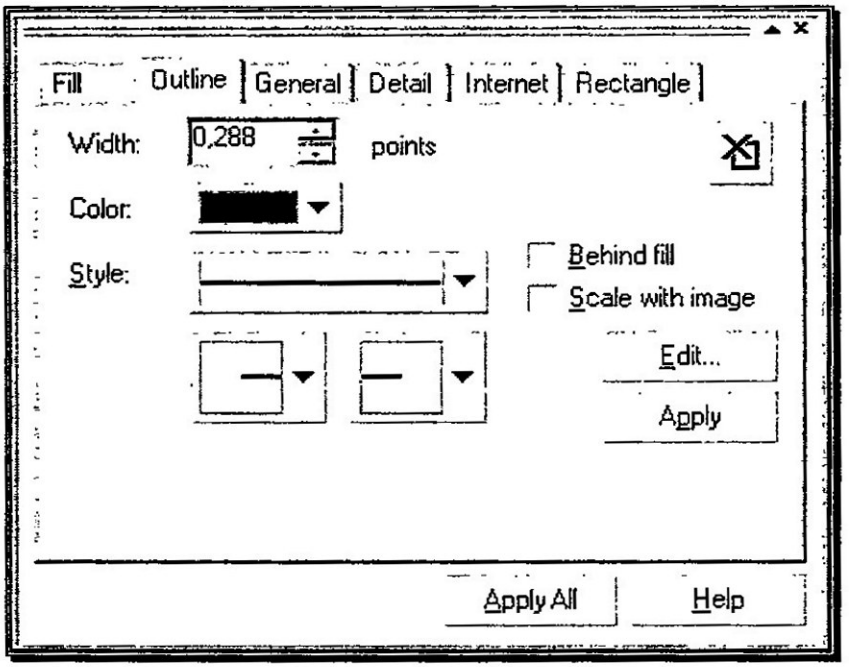
A kijelölt rajzelemtől függően más és más lehet a beállító dokkolt ablak vagy párbeszédpanel tartalma. Az objektum tulajdonságlapja csak a rajzelem kiválasztása után jeleníthető meg, ha nincs kijelölve egyetlen objektum sem, akkor az alapértelmezett jellemzőket állíthatjuk be. A beállítást az **Apply** nyomógombra kattintva érvényesítjük. A program az érvényesítés előtt párbeszédpanelen kéri, hogy adjuk meg a jellemzők mire vonatkozzanak (grafikára, grafikus szövegre, bekezdésszövegre, vagy mindháromra egyaránt). E fejezetben korábban már ismertettük az alapvető rajzelemek speciális tulajdonságainak beállítására szolgáló párbeszédpanel-lapokat. Most nézzük át, milyen általános lapok jelennek meg az **Object Properties** dokkolt ablakban, illetve párbeszédpanelen.



11-44. ábra

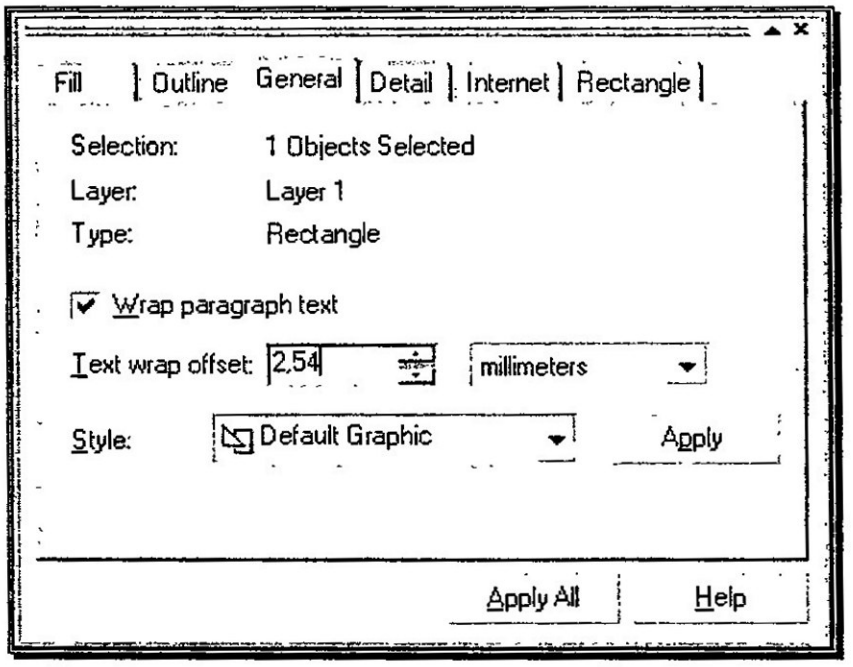
A párbeszédpanel öt általános lapból áll. Első **Fill** lapon bármilyen kitöltési mintát választhatunk (az egyöntetű kitöltéstől a PostScript mintázatig). A kitöltés törléséhez kattintsunk az ikonra (lásd a 11-44. ábrát). A többi kitöltési lehetőséget korábban részleteztük.

Az **Outline** párbeszédpanel-lapon az objektum határoló vonalainak jellemzőit adjuk meg. A **Style** listában a CorelDRAW szabványos vonaltípusai közül választhatunk (folyamatos, szaggatott stb.). A **Style** lista alatti két nyomógomb a vonalvégek típusának kiválasztására szolgál. A körvonal törléséhez kattintsunk az ikonra. A többi körvonal-beállítási lehetőséget korábban részletesen ismertettük.



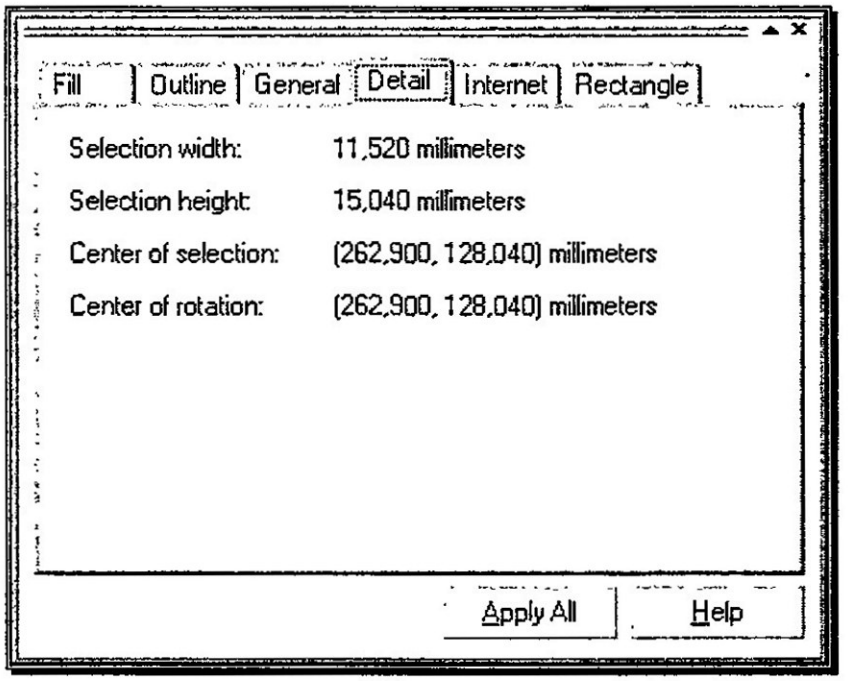
11-45. ábra

A **Behind fill** jelölőnégyzettel az objektum keretét a kitöltőminta mögé helyezzük, a **Scale with image** jelölőnégyzet segítségével a rajzelemkeretet a rajzelem növekedésével-méretcsökkenésével arányosan változóvá tesszük.



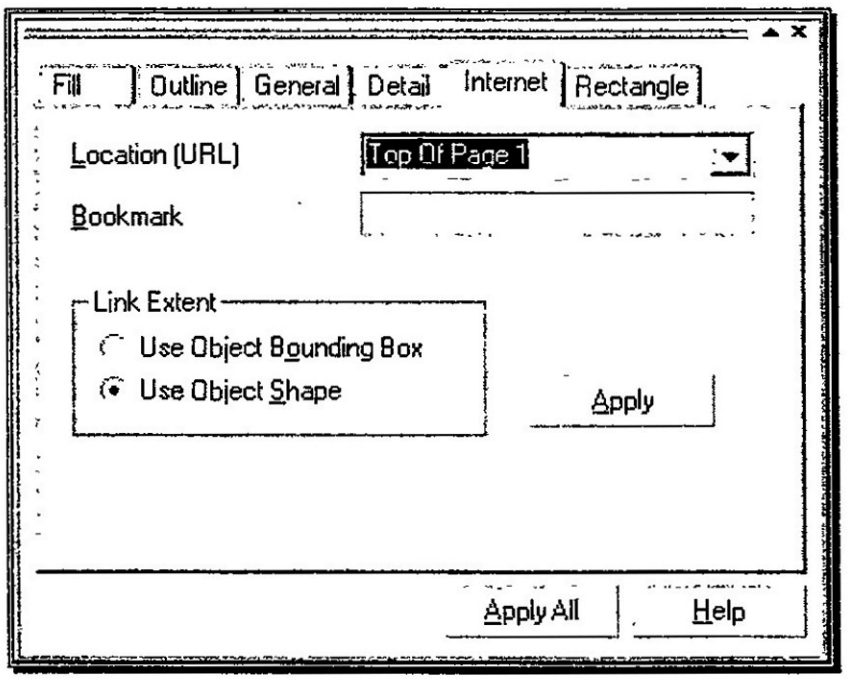
11-46. ábra

A dokkolt ablak **General** lapján az alkalmazandó stílust állíthatjuk be. A **Wrap paragraph text** jelölőnégyzet bejelölése után a rajzelemet körülvevő bekezdésszöveg folyamatossága megszakad a rajzelem + a **Text wrap offset** mezőben megadott, a rajzelemet körülvevő sávon. A beállítást az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük. Az összes párbeszédpanel-lap beállításának érvényesítésére az **Apply All** nyomógombot alkalmazzuk.



11-47. ábra

A **Detail** (részlet) párbeszédpanel nem tartalmaz beállítható elemet, csak néhány fontos információt a kijelölt rajzelem méreteiről és szerkesztési jellemzőiről (lásd a 11-47. ábrát).



11-48. ábra

Az **Internet** párbeszédpanel-lapon adjuk meg, hogy a kijelölt rajzelem melyik Interneten keresztül elérhető objektumra hivatkozik. Az Internet böngésző és a hivatkozott Internetes objektum (amely lehet egy CorelDRAW dokumentum egy oldala is) betöltődik, ha a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintunk, majd kiadjuk a helyi menü **Jump to Hyperlink in Browser** parancsát.

Az Internetes objektum elérési útvonalát a **Location** mezőben adjuk meg. A **Bookmark** mezőben megadhatjuk azt is, ha a hivatkozott objektumnak egy (abban) könyvjelzővel azonosított részére szeretnénk ugrani.

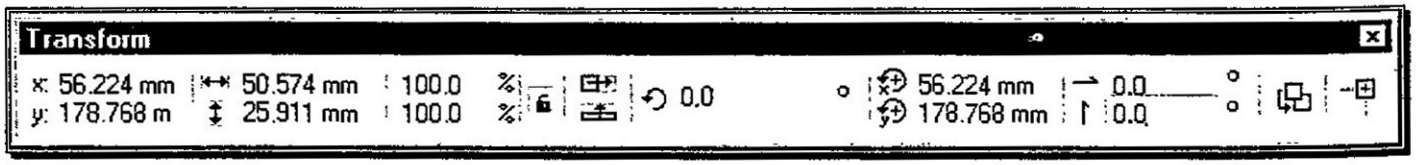
Ha már több hivatkozást beépítettünk, akkor ezek lecserélésére alkalmazhatjuk az objektum kijelölése után a helyi menü **Internet Links** ▸ almenüjét. Az innen kiválasztott URL cím bekerül a kijelölt objektum **Internet** tulajdonságlapjára.

Átalakító eszközök

A pontosság fokozása céljából a következő átalakítási lehetőségek alkalmazása során is alkalmazzuk a rácshoz, vezetővonalhoz, illetve objektumhoz illeszkedést, vagy a Position Docker Window ikonnal, vagy az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, illetve az Alt+F7, Alt+F8, Alt+F9, vagy Alt+F10 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak lapjainak beállítási lehetőségeit. E párbeszédpanel-lapokon számszerű értékekkel adhatjuk meg azokat a jellemzőket, amelyek egeres beállításával (például döntés, forgatás, méretezés) már korábban foglalkoztunk. Az átalakítások későbbi törlésére az **Arrange** menü **Clear Transformations** parancsát használjuk.

A dokkolt ablak a **Window** menü **Dockers▸Transformation** parancsával is megjeleníthető. A Last Selected Transform Docker Window ikonnal a legutoljára használt objektumátalakító dokkolt ablakot jelenítjük meg. A teljes **Transform** dokkolt ablakcsoport a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, illetve a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Rulers** lapja **Units** csoportjában meghatározott mértékegységet alkalmazza. Ez a dokkolt ablak is a munkaterület jobb oldalán jelenik meg, de egérrel megfogva „letéphető" és áthelyezhető a munkaterület tetszőleges részére.

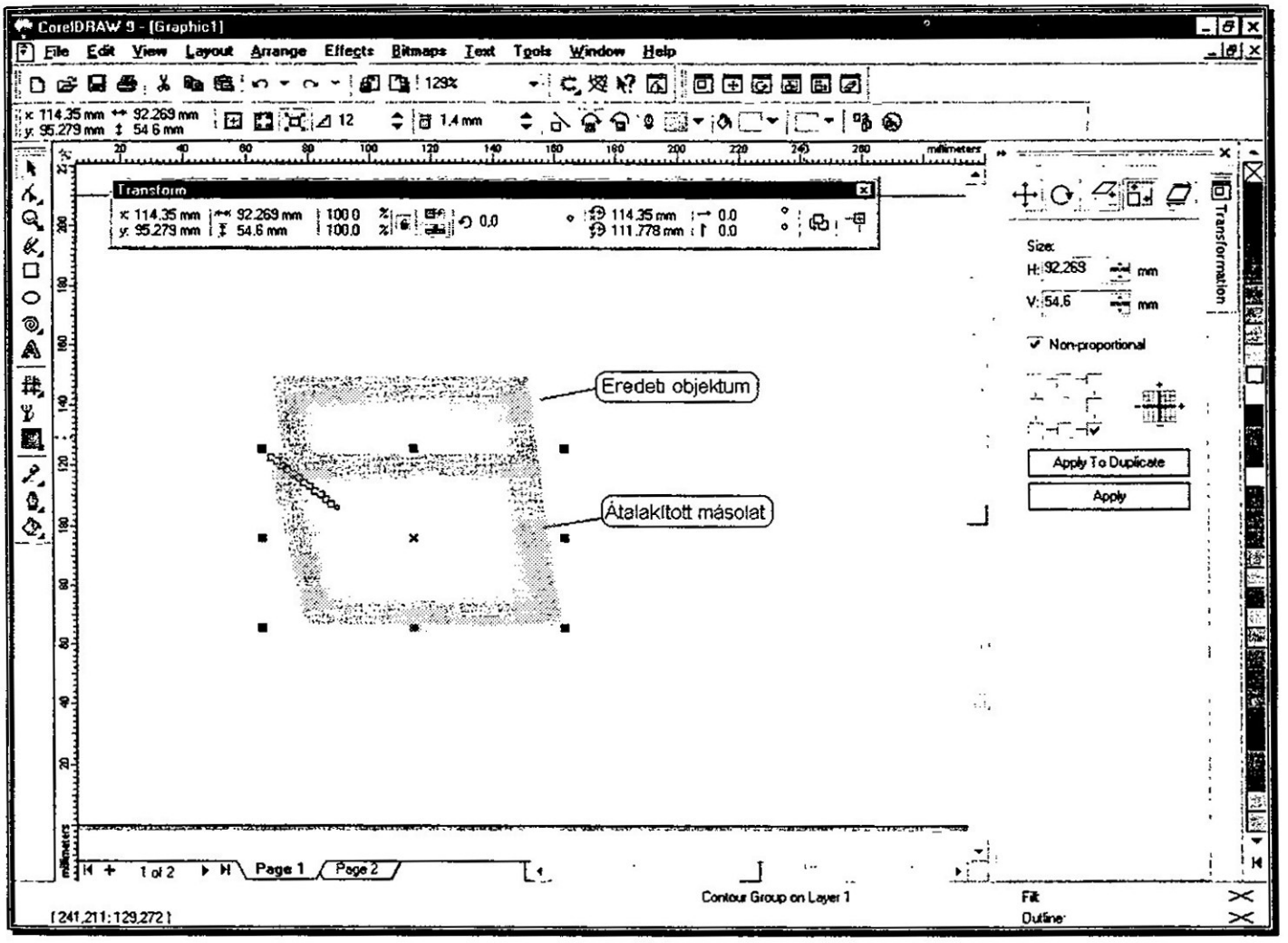
A következőkben ismertetett átalakítások végrehajthatók a **Window** menü **Toolbars** parancsával vagy egy ikon helyi menüjéről kiválasztott **Transform** paranccsal megjelenített **Transform** tulajdonságsáv beállítási lehetőségeit kihasználva is (lásd a 11-49. ábrát). A tulajdonságsáv, illetve a **Transformation** dokkolt ablak mezői akkor tölthetők ki, ha már kiválasztottuk az átalakítandó objektumot vagy azok csoportját. A **Transform** tulajdonságsávon több, a dokkolt ablakban külön lapon szereplő beállítási lehetőséget fogtak össze. Ezeket az egyes átalakítási típusok ismertetésénél külön mutatjuk be.



11-49. ábra

Méretezés és nyújtás

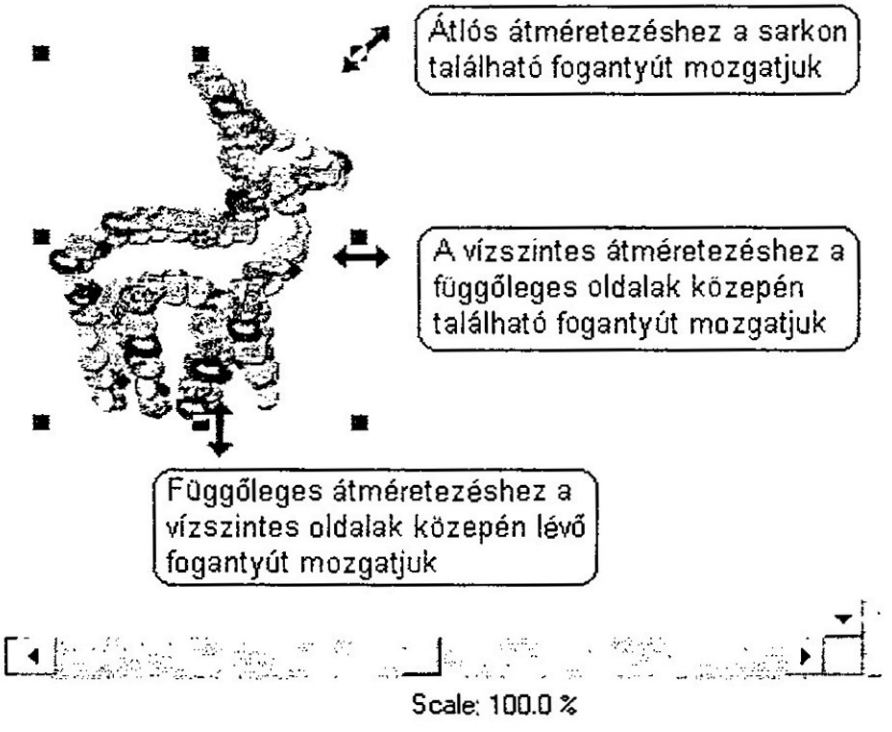
Az Alt+F10 billentyűkombináció, illetve a Size Docker Window ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Size** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan vagy vízszintes és függőleges értelemben eltérő mértékben, tehát torzítottan (adott abszolút méretűre) megváltoztatható. A dokkolt ablak kezelése egyébként megegyezik a korábban ismertetett **Position** lap kezelésével (lásd a 11-1. ábrát). A **Transformation** dokkolt ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, a **Size** lap a dokkolt ablak Size ikonjával is. A **Non-Proportional** jelölőnégyzetet bekapcsolva különböző új vízszintes (**H**) és függőleges (**V**) értékeket adhatunk meg, kikapcsolva elegendő a **H** vagy a **V** méretet megadni, a másik érték arányosan ahhoz igazodik.



11-50. ábra

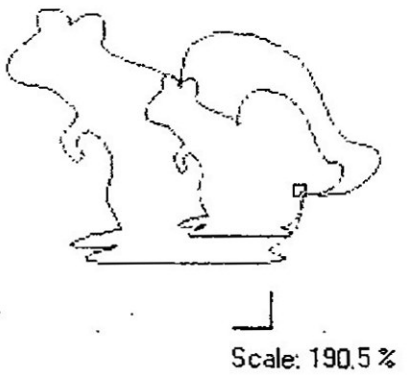
Egérrel a kijelölt objektum nyolc fogantyúját mozgatva méretezzük át a rajzelemet (lásd a 11-51. ábrát). Az alakzat az egér bal gombjának felengedésekor nyeri el végleges alakját. Az állapotsorban leolvashatjuk a nagyítás vagy kicsinyítés százalékos arányát. A Ctrl vagy az Alt billentyűk nyomva tartása közben 100%-os lép-

csőkben nagyíthatunk, a Shift billentyű nyomva tartása közben a nagyítás középpontos, szimmetrikus lesz.



11-51. ábra

A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsávban a nyújtásra szolgáló Free Scale Tool eszközzel gyorsabban végezhetjük el a műveletet (lásd a 11-52. ábrát). A nagyítási középpontot választjuk ki előbb, majd a nagyítást a bal egérgomb nyomva tartása közben interaktív módon határozzuk meg.



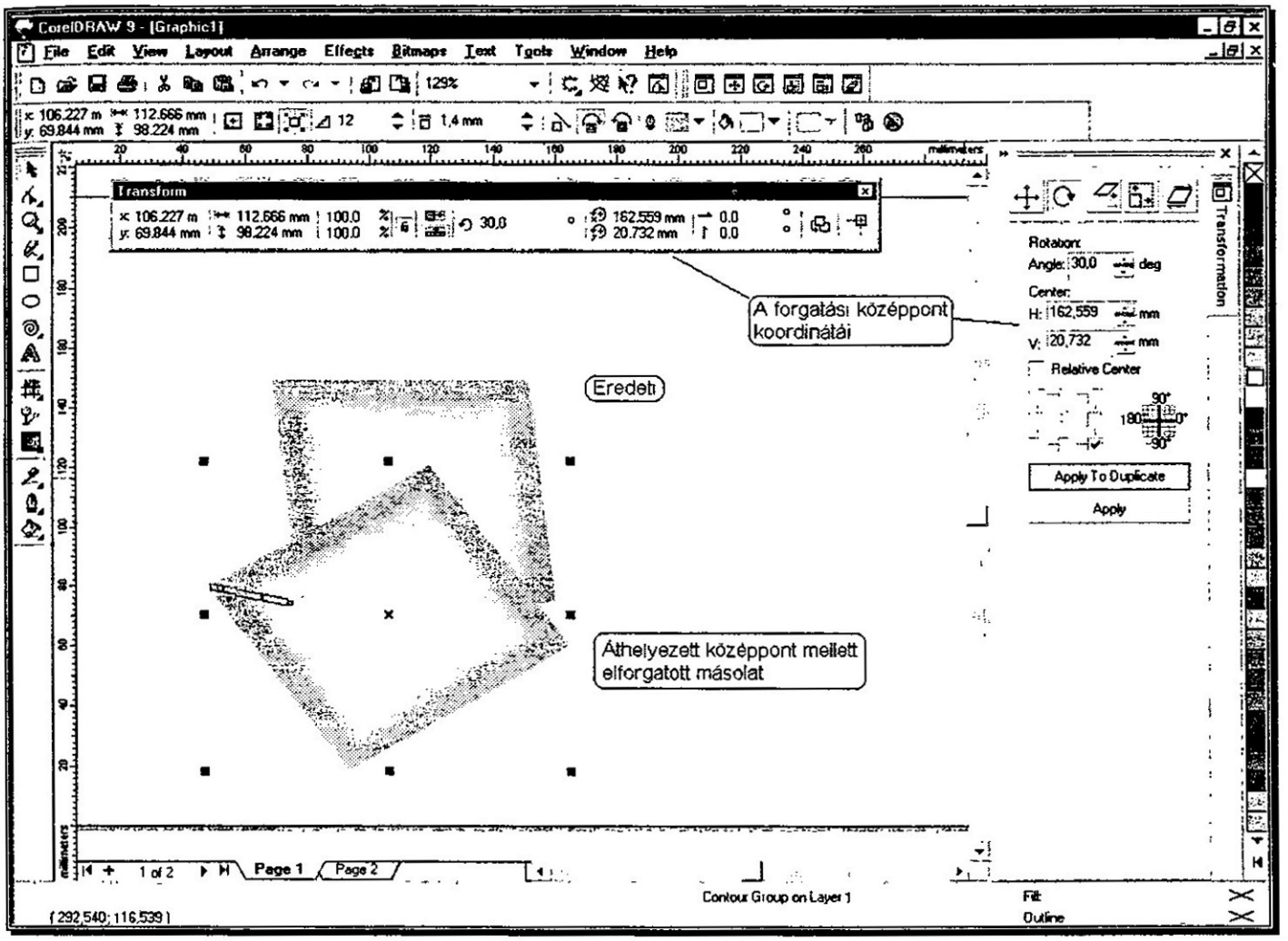
11-52. ábra

Forgatás

Az Alt+F8 billentyűkombináció, illetve a Rotate Docker Window ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Rotation** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek elforgathatók. Az ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, a **Rotation** lap a dokkolt ablak vagy párbeszédpanel Rotate ikonjával is.

Az elforgatás alapértelmezés szerinti forgatási középpontja a kijelölő mező közepén található. A forgatási középpontot az egérrel másik helyre húzhatjuk, vagy pontosan beállíthatjuk a dokkolt ablak **Center** csoportjának vízszintes és függőleges koordinátáival.

Ha a **Relative Center** jelölőnégyzetet bekapcsoltuk (vagy lenyomtuk a tulajdonságsáv Relative to Object ikonját), akkor a forgatási középpont a dokkolt ablak alsó részében megadott azonosító ponthoz képest értendő. A **H:** mezőben adjuk meg a vízszintes, a **V:** mezőben a függőleges forgatási középpont koordinátáit (a pozitív irányok a felfelé és a jobbra). A tulajdonságsávon a középpont koordinátáit a 162.559 mm 20.732 mm mezőkben adjuk meg.



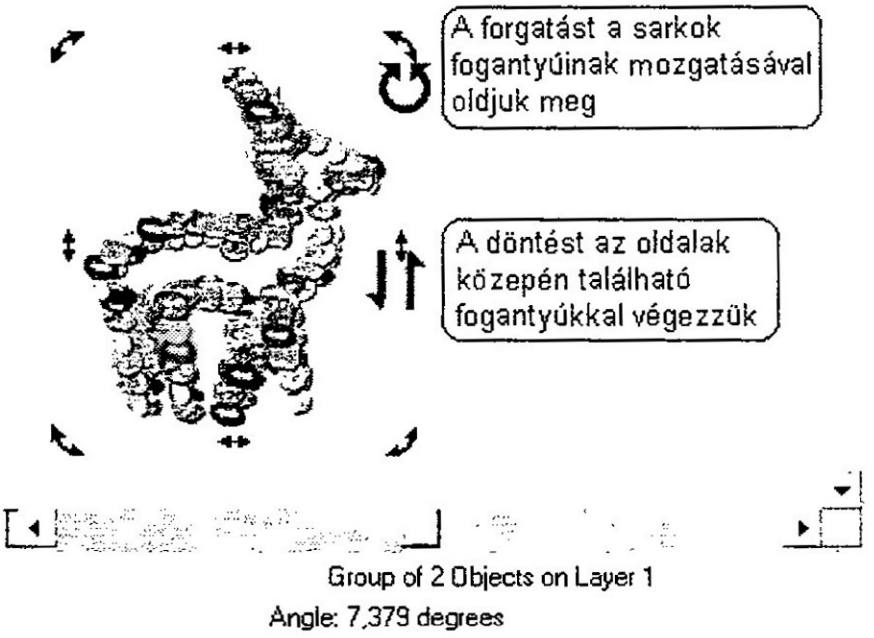
11-53. ábra

Az **Apply To Duplicate** nyomógombbal a **Center** mezőkben megadott távolságra található forgatási középpont körül elforgatva új, az eredetivel (a parancs kiadása előtt kijelölttel) mindenben megegyező, de elforgatott rajzelemet hozunk létre, az **Apply** nyomógombra kattintva pedig a kijelölt rajzelemet forgathatjuk. Ha a tulajdonságsáv Apply to Duplicate ikonját lenyomjuk, majd módosítjuk a tulajdonságsávon a forgatás valamelyik jellemzőjén és megnyomjuk az Enter billentyűt, akkor ugyancsak elforgatott másolatot hozunk létre.

A **Relative Center** jelölőnégyzetet kikapcsolva (felengedve a Relative to Object ikont) abszolút, a vonalzók kezdőpontjától számított koordinátákat kell

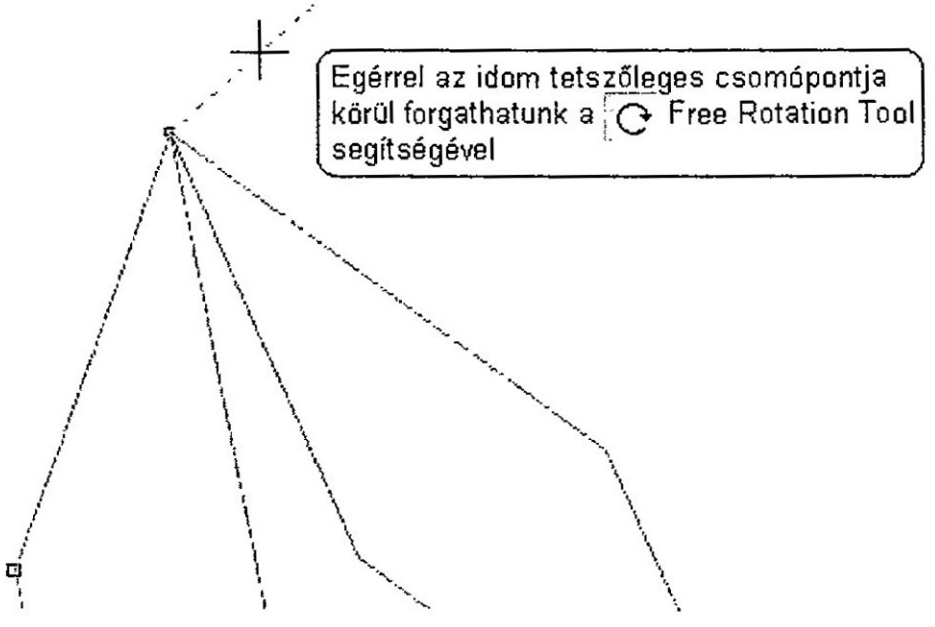
megadnunk. Az elforgatás mértékét az **Angle** mezőben, illetve a tulajdonságsávon az 30,0 ° Angle of Rotation mezőben adjuk meg.

Az egeres forgatáshoz kattintsunk még egyszer a kiválasztott objektumra, majd a befoglaló sarkai mellett megjelenő ↺ vagy ↻ jeleket húzzuk el. A sarkok nyíl jeleire kattintva elforgathatjuk az objektumot. Az elforgatás pontos paraméterezését ebben az esetben is a dokkolt ablak vagy a tulajdonságsáv beállító mezőiben oldhatjuk meg.



11-54. ábra

A forgatás és a döntés során egyaránt a szög látható az állapotsorban (lásd a 11-54. ábrát). A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsáv Free Rotation Tool eszköze jelentősen megkönnyíti a forgatást.

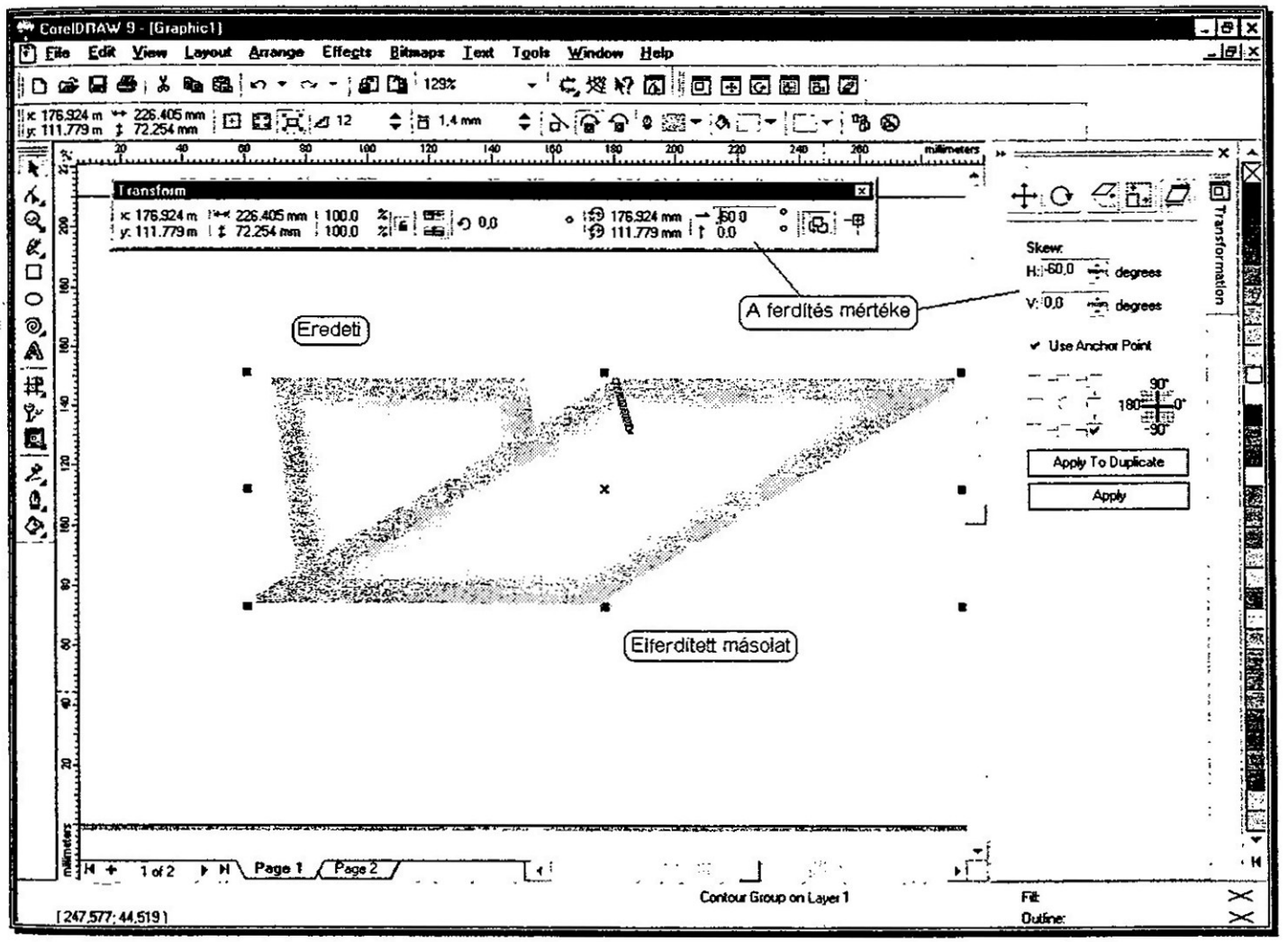


11-55. ábra

A kiválasztott objektum bármely csomópontját megfogva jelöljük ki a forgatási középpontot. Az eredmény objektum átmenetileg kék színnel jelenik meg. A forgatást a + jelre változott kurzorral a bal egérgomb folzamatos nyomva tartása közben végezzük. Az eredmény ott jelenik meg, ahol felengedjük az egérbillentyűt. Egyúttal az eredeti objektum törlődik (lásd a 11-55. ábrát).

Döntés

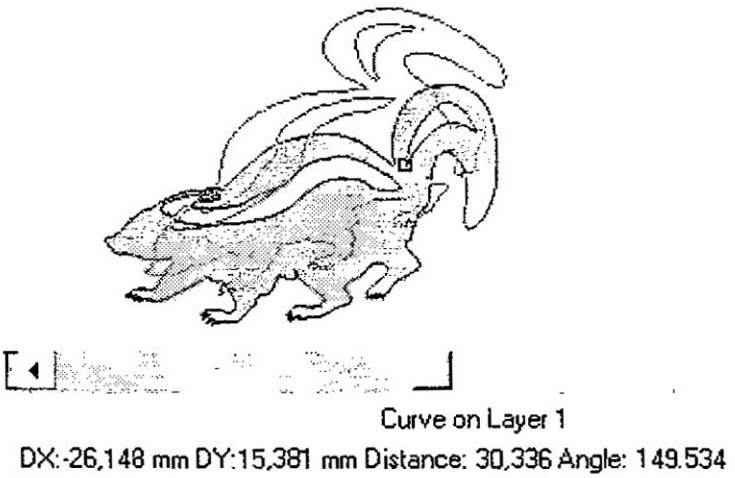
A Skew Docker Window ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak Skew lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek ferdíthetők, dönthetők (lásd a 11-56. ábrát). Az ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, a **Skew** lap a dokkolt ablak vagy párbeszédpanel Skew ikonjával is. A dokkolt ablak kezelése megegyezik a korábban ismertetettekkel. A **Use Anchor Point** jelölőnégyzet bekapcsolásával az alatta, a dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben rögzítőpontokat, fogantyúkat jelző kis ábrán a jelölőnégyzettel kiválasztott sarkot egy helyben hagyva végezhetjük el a döntést.



11-56. ábra

Az egérrel végzett döntéshez kattintsunk még egyszer a kiválasztott objektumra, majd a befoglaló oldalai mellett megjelenő ↔ vagy ↕ jeleket húzzuk el (lásd a 11-54. ábrát). A pontos beállításokat azonban ebben az esetben is a dokkolt ablak vagy a tulajdonságsáv beállító mezőiben adhatjuk meg.

A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsáv Free Skew Tool eszköze szintén a kijelölt objektum egy tetszőleges csomópontjánál teszi lehetővé a döntést. A torzulás adatai megjelennek az állapotsorban (lásd a 11-57. ábrát).



11-57. ábra

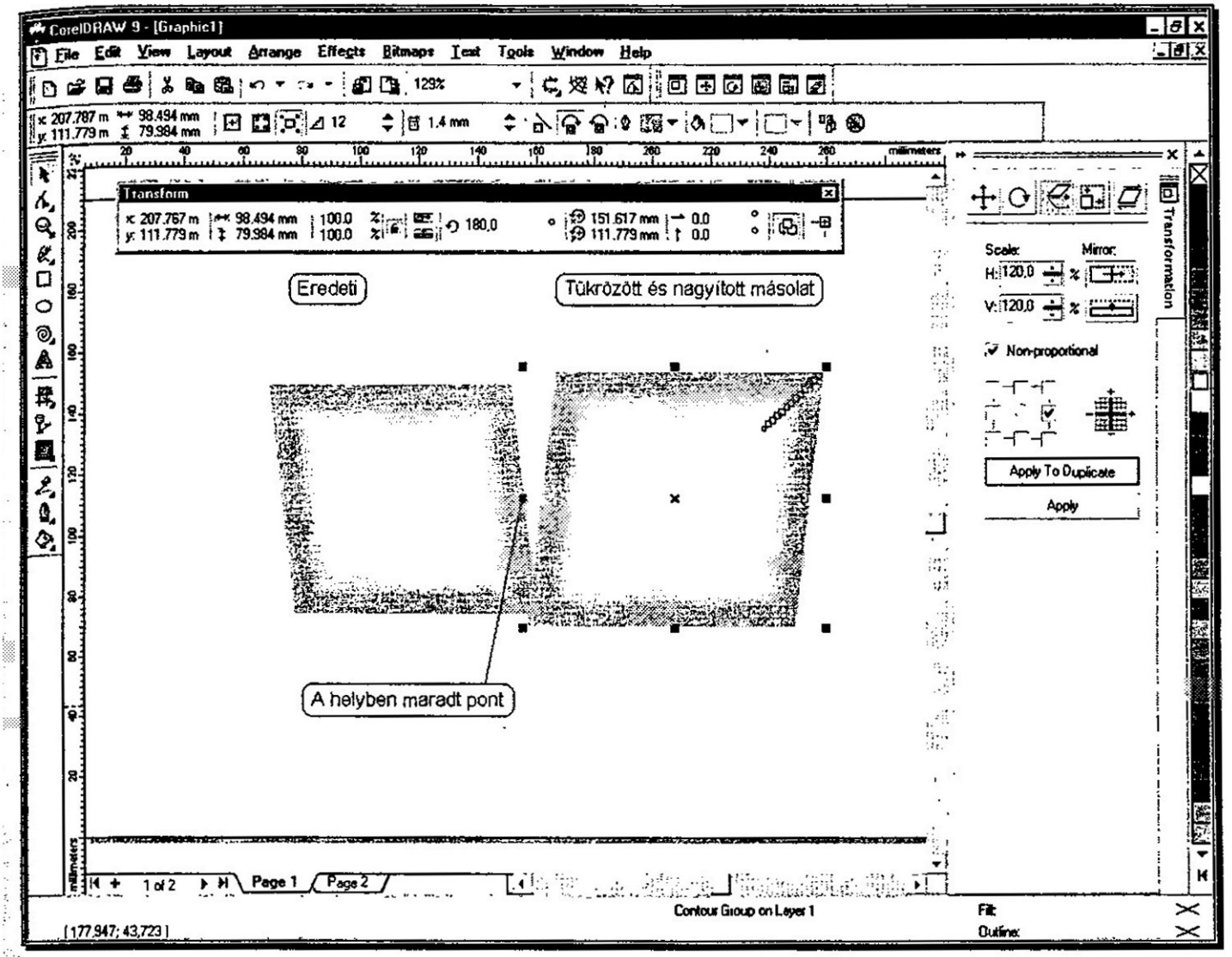
Tükrözés

A Scale and Mirror Docker Window ikon, vagy az Alt+F9 billentyűkombináció megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Scale and Mirror** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan – vízszintes és függőleges értelemben egyforma – vagy eltérő mértékben (százalékban megadott értékben) megváltoztatható, illetve vízszintes vagy függőleges tengelyre tükrözhető (lásd a 11-58. ábrát). A dokkolt ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformation** parancsával is. A dokkolt ablak tükrözésre szolgáló lapját ekkor a Scale and Mirror ikonnal vesszük elő.

A kijelölt rajzelemek nagyítása vagy kicsinyítése a dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben kijelölt rögzítőpontból történik. A nagyítás (100 feletti) és a kicsinyítés (100 alatti értékek) mértékét vízszintes és függőleges értelemben a **Scale** (**H** és **V**) mezőkben adjuk meg. A torzulások elkerülésére a két érték legyen egyforma. A **Mirror** nyomógombokkal a nagyítás mellett egyúttal vízszintes vagy függőleges (illetve egyszerre mindkettő) tengelyre tükrözhetünk.

A dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben adjuk meg a tükrözés tengelyének helyét. Ha vízszintes irányban, azaz függőleges tengelyre tükrözünk,

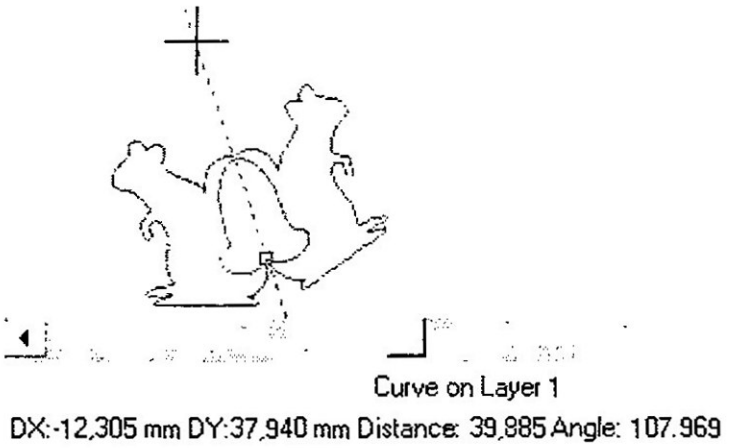
akkor az egymás feletti három helyzetjelző ugyanazt eredményezi. Ha függőleges irányban, azaz vízszintes tengelyre tükrözünk, akkor az egymás melletti három helyzetjelző ugyanazt eredményezi.



11-58. ábra

Az **Apply To Duplicate** nyomógombbal új rajzelemet hozunk létre, az **Apply** nyomógombra kattintva pedig a kijelölt rajzelemet tükrözzük, nagyítjuk. A **Non-Proportional** jelölőnégyzet kikapcsolásával mindkét irányban azonos méretű nagyítást érünk el. Ha kiválasztjuk ezt a jelölőnégyzetet, akkor az átméretezés mindkét irányban tetszőleges lehet.

A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsávban a tükrözésre szolgáló Free Skew Tool eszközzel gyorsabban végezhetjük el a műveletet (lásd a 11-59. ábrát). A forgatási tengely egyik pontjaként a kijelölt objektum valamelyik csomópontját választjuk ki előbb, majd a tengely másik pontját a szálkereszt mozgatásával határozzuk meg.

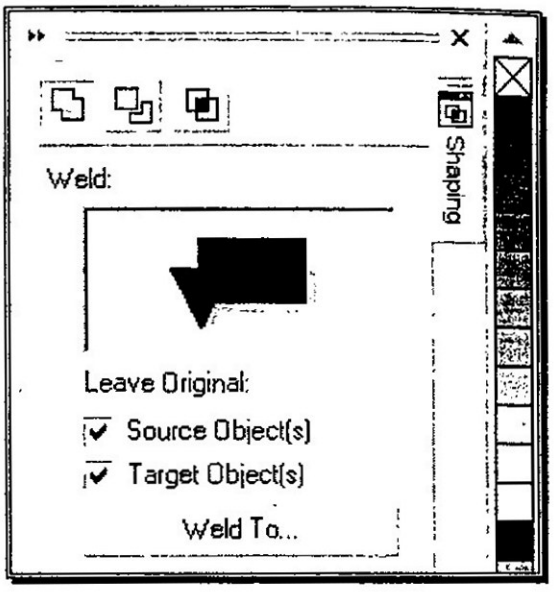


11-59. ábra

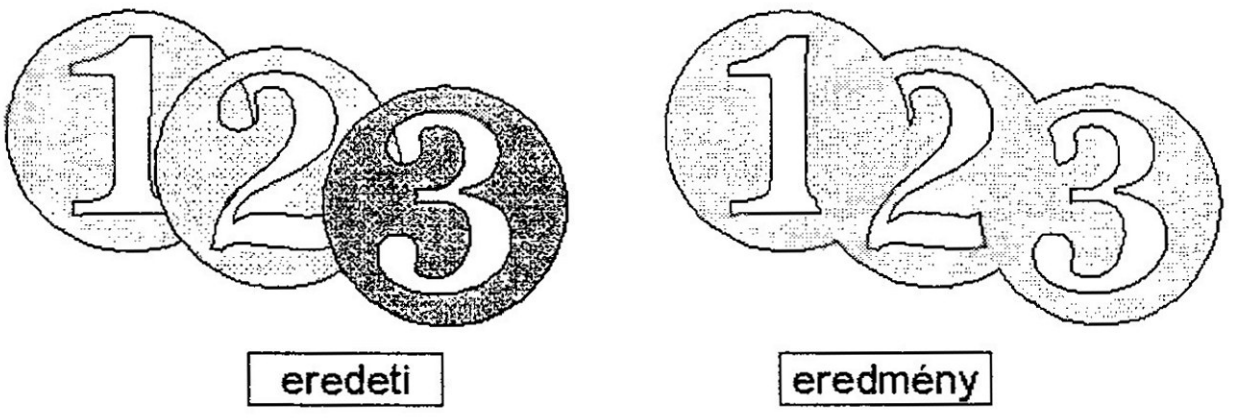
Objektumok összeforrasztása

Az **Arrange** menü **Shaping ▸ Weld** parancsával, illetve a Weld ikonnal jeleníthetjük meg a **Shaping/Weld** (forrasztás) dokkolt ablakot, amellyel az egymást átfedő rajzelemeket egymást metsző vonalaiknál egyesíthetjük (lásd a 11-60. ábrát). A Tollvonás paranccsal létrehozott vonalak, méretvonalak, objektumcsoportok és hasonmás eredeti objektuma nem forraszthatók.

Egyszerre tetszőleges számú rajzelemet összeforraszthatunk. Különböző rétegeken lévő objektumok is összeforraszthatók, ha előzőleg a **Layers** dokkolt ablak **Edit Across Layers** kapcsolóját bekapcsoltuk.



11-60. ábra

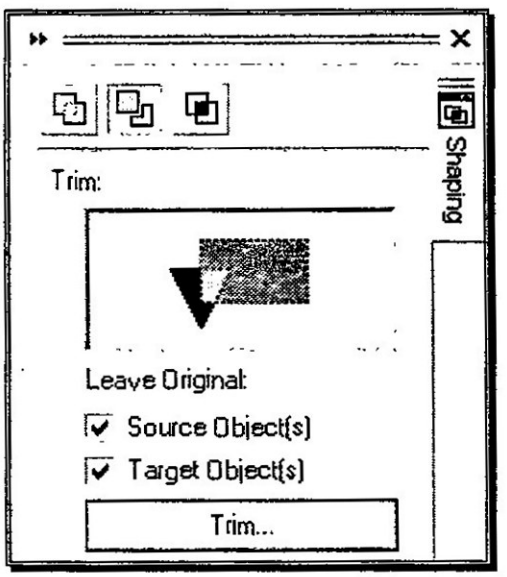


11-61. ábra

A forrasztás a metszéspontok közötti vonaldarabokat eltávolítja, és az eredményobjektum annak a rajzelemnek kitöltési- és körvonaltulajdonságait veszi át, amelyet a **Weld To** nyomógombra kattintás után az ➡ egérkurzorral megjelöltünk. Ha a parancsot az objektumok kijelölése után a Weld Target ikonnal indítjuk, akkor szintén csak a minta tulajdonságokat adó rajzelem kijelölése van hátra. A dokkolt ablakban a **Target Object** (célobjektum), illetve a **Source Object** (forrás objektum) jelölőnégyzeteket bejelölve a parancs a levágás végrehajtása előtt létrehozza a megfelelő eredeti objektumok másolatát. A másolatot megtaláljuk, ha az eredményül kapott rajzelemet elmozgatjuk helyéről.

Objektumok szétszedése

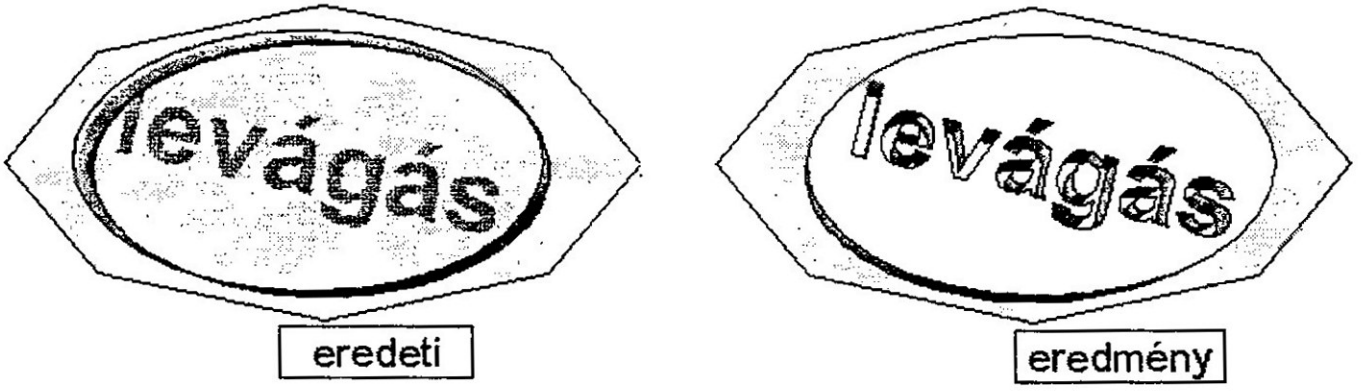
Az **Arrange** menü **Shaping ▸ Trim** parancsa, illetve a Trim ikon megjeleníti a **Shaping/Trim** (levágás) dokkolt ablakot, amellyel az utolsóként kijelölt objektumot átfedő két vagy több objektummal vághatjuk le (lásd a 11-62. ábrát). A levágás az átfedés során keletkezett metszéspontoknál további vonalak keletkezése mellett megy végbe.



11-62. ábra

Előbb kijelöljük azokat az objektumokat, amelyeket vágóeszköznek használunk. A **Trim** nyomógombra kattintás után az ➡ egérkurzorral megjelöljük azt a rajzelemet, amelyet vágni akarunk. Ha a parancsot az objektumok kijelölése után a Trim Target ikonnal indítjuk, akkor csak a vágandó elemet kell kijelölnünk.

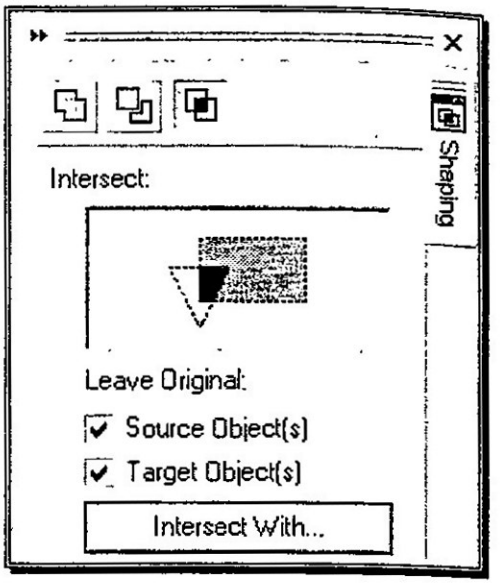
A levágás tényleges hatása akkor látszik, ha a levágott objektumokat eltávolítjuk. A Tollvonás eszközzel létrehozott vonalak, méretvonalak, objektumcsoportok és egy hasonmás eredeti objektuma nem használható fel a levágás objektumaként.



11-63. ábra

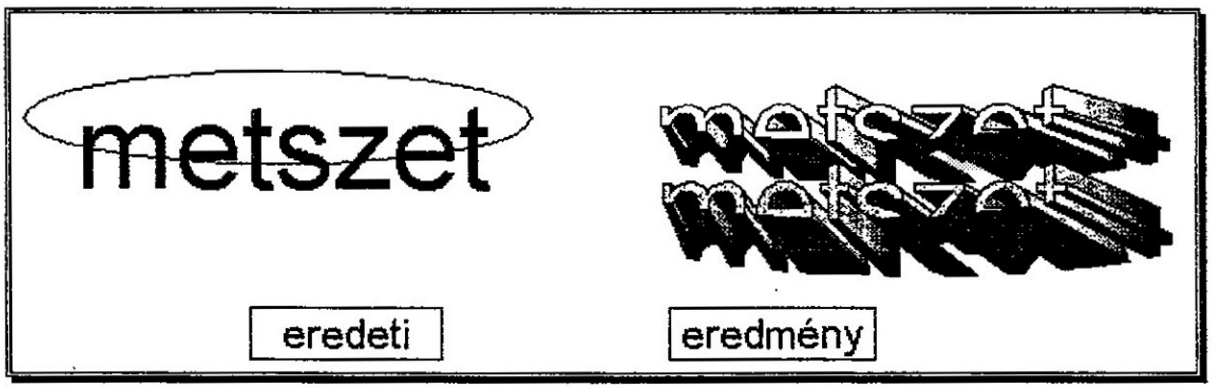
Objektumok metszete

Az **Arrange** menü **Shaping ▸ Intersect** parancsa, illetve az Intersect ikon megjeleníti a **Shaping/ Intersect** (metszet) dokkolt ablakot, amellyel két vagy több, egymást átfedő objektum közös területéből alakíthatunk ki új objektumot. A metszés összekapcsolja a rajzelemek egymást metsző vonalait. Az új rajzelem az utolsónak kijelölt objektum tulajdonságait veszi fel.



11-64. ábra

Ha a parancsot az Intersect ikonnal adjuk ki, akkor a program automatikusan készíti el a kijelölt rajzelemek közös részét. Az Intersect Target ikonnal, illetve a dokkolt ablak **Intersect With** nyomógombjával kiadott parancs esetében kijelölhetjük azt az objektumot, amelynek a többivel közös részét keressük.



11-65. ábra

Különböző rétegeken lévő objektumok (vonalak, szöveg stb.) metszetét is képezhetjük, ha előzőleg a **Layers** redőnymenü **Edit Across Layers** kapcsolóját bekapcsoltuk. A Tollvonás paranccsal létrehozott vonalakkal, méretvonalakkal, objektumcsoportokkal és hasonmás eredeti objektumával metszet nem képezhető.

KÜLÖNLEGES HATÁSOK

Ebben a fejezetben olyan további rajzelem-módosítási parancsokkal ismerkedünk meg, amelyek az objektumok megjelenését jelentősen befolyásolják. Az itt tárgyalt hatások csaknem mindegyikét korábban redőnymenükön keresztül állíthattuk be, az új programváltozatban legtöbbjüket interaktív eszközök váltották fel. Ezeknek korábban külön fejezetet szenteltünk az *„Interaktív rajzeszközök"* címmel.

Ebben a fejezetben az ott tárgyaltakat nem kívánjuk megismételni, de bemutatjuk, hogy az elkészített hatások hogyan alkalmazhatók másik rajzelemre. A hatást klónozhatjuk is (hasonmást készíthetünk), ekkor a forrás, vagyis a mintát adó rajzelem minden, az adott hatást érintő változása megjelenik a célon, vagyis azon a rajzelemen, amelyre a hatást átmásoltuk.

Objektumok torzítása

Az interaktív eszközök kinyílójáról kiválasztható Interactive Distortion eszközzel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszaggathatók (lásd az 5-35. ábrát).

A torzítás másolása

Bármely torzított objektum kihúzási tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges olyan rajzelemre, amelyen torzítást egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható) és más hatást még nem érvényesítettünk (például kihúzott objektumokat nem torzíthatunk – ha ilyesmire van szükségünk, akkor előbb torzítsunk, utána húzzuk ki a torzított rajzelemet).

Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Distortion From** parancsát (vagy kattintsunk az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságsáv Copy Distortion Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek torzítását a kijelölt objektumra másoljuk. A torzítást alkalmazhatjuk grafikus szövegre is (lásd a 12-1. ábrát).

12-1. ábra

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, majd ismételten próbálkozhatunk a torzítási mintaként szereplő forrásobjektum kijelölésével.

A torzítás törlése

A kijelölt objektum torzítását az **Effects** menü **Clear Distortion** parancsával, illetve az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságsáv Clear Distortion ikonjával szüntethetjük meg.

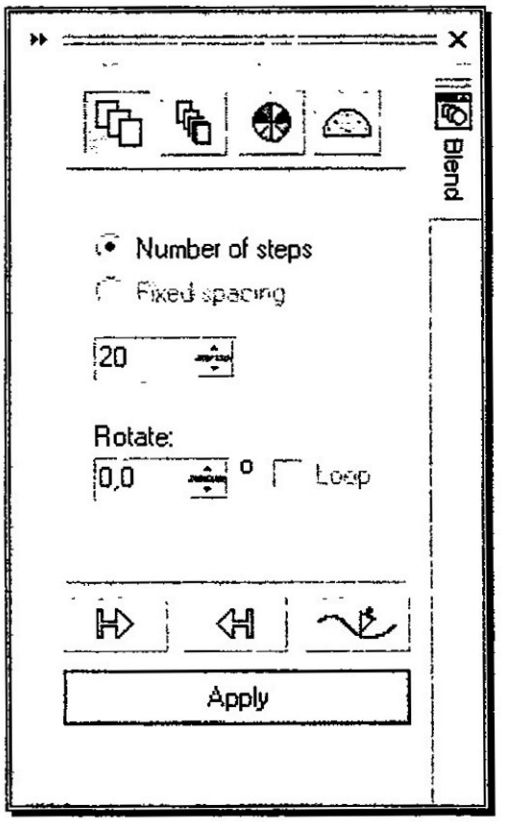
Áttűnés objektumok között

Az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Blend Tool, vagyis interaktív áttűnés eszközzel egyik objektumot a másikba alakíthatunk (lásd az 5-28. ábrát). Az áttűnés dokkolt ablakát a Blend Docker Window ikonnal jeleníthetjük meg (lásd a 12-2. ábrát).

Az áttűnés átmenetet képez a kezdő és a végobjektumok formája, színe, kitöltése között. A kiinduló rajzelemek lehetnek különféle díszítőszínekkel, árnyalatokkal kitöltött zárt vagy nyitott görbék. Mindenképpen szükséges, hogy az áttűnésbe vont objektumok ugyanazon a rétegen helyezkedjenek el. Az elkészített áttűnés dinamikusan viselkedik: bármelyik végpontjának módosítása maga után vonja a hatás többi elemének, az átmeneti objektumoknak átalakulását is. Ezeket az objektumokat az **Arrange** menü **Separate** parancsával (vagy a Separate ikonnal) különít-

hetjük el. Az elkülönített rajzelemek csoportot képeznek, amelyet az **Arrange** menü **Ungroup** parancsával (vagy a Ctrl+G billentyűkombinációval, illetve Ungroup ikonnal) bonthatunk fel. A dinamikusan kezelt objektumcsoport kiválasztásakor az állapotsorban a részobjektumok száma jelenik meg. Az első vagy az utolsó objektum kiválasztásakor a Control felirat és a rajzelem típusa jelzi, hogy az átmeneti objektumcsoport vezérlő elemét választottuk ki.

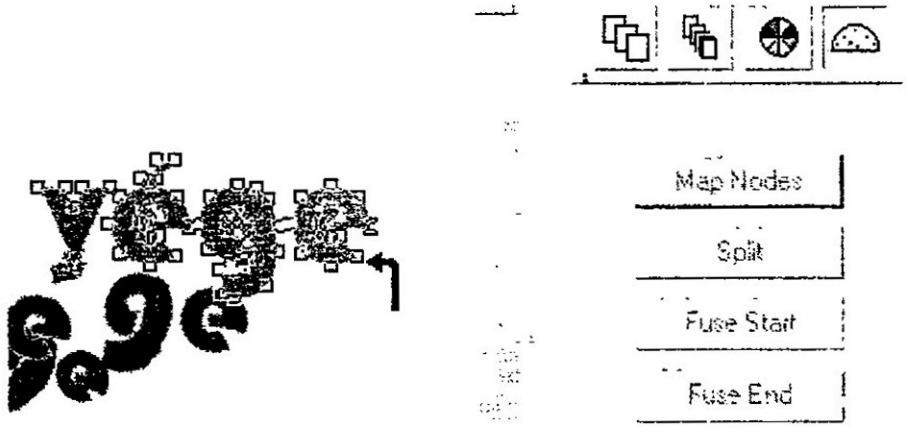
Az objektumpár kijelölése után, a megjelenített **Interactive Blend Tool** tulajdonságsávon vagy a dokkolt ablakban állítjuk be a rajzelemek közötti átmenet tulajdonságait (átmeneti elemek számát, elforgatását, irányát). A tulajdonságsáv elemeit korábban részletesen bemutattuk (lásd az 5-29. ábrát).



12-2. ábra

A dokkolt ablakban a Blend Steps lapon a **Number of steps** választókapcsoló bejelölése után adjuk meg a következő beviteli mezőben az átmeneti lépések számát. Ha az áttűnési objektumokat görbe mentén hozzuk létre (lásd alább), akkor a **Fixed spacing** választókapcsoló bejelölése után megadhatjuk az átmeneti elemek között tartandó távolságot, amellyel – lévén a kezdő és a végobjektum távolsága adott – meghatározzuk a közbenső elemek számát is.

A dokkolt ablakban különböző lapokat is megjeleníthetünk a megfelelő beállítások érdekében. A Blend Acceleration lapon határozzuk meg az átmeneti objektumok, vagy a kitöltések sűrítését a kezdő vagy a végobjektum felé. A Blend Color lapon a kezdő és végobjektum kitöltő színei közötti színátmenetek irányát szabjuk meg.



12-3. ábra

A program az áttűnés közbenső objektumait a kezdő és végobjektumok kijelölt csomópontjainak felhasználásával végzi. Ha nem a megfelelő hatást értük el, akkor válasszunk másik csomópontot. A Miscellaneous Blend Options lapon választhatjuk a **Map Nodes** funkciót. Ekkor pontos csomópont-meghatározással szabhatjuk meg a kezdő és végobjektumok azon csomópontjait, amelyeket az áttűnés kialakításához a program alkalmaz.

Az áttűnés széthasítása

Az átmeneti objektumokat a program dinamikusan hozza létre, önállóan nem szerkeszthetők. Ha egy „belső" objektum szerkesztésére lenne szükségünk, akkor az adott rajzelemnél széthasítjuk az áttűnést a Miscellaneous Blend Options lapon található **Split** nyomógombbal. Ezzel a módszerrel akár több vezérlőobjektumot is elhelyezhetünk az átmeneti rajzelemek csoportjában.

12-4. ábra

A hasításhoz megjelölt átmeneti objektum eltávolítható, tovább szerkeszthető, és önmaga is kezdő, illetve vég vezérlő objektummá válik (lásd a 12-4. ábrát). A közbenső vezérlő objektumokat csak a görbe mentén mozgathatjuk el, ha az átmeneti objektumcsoportot korábban egyedi útvonal mentén hoztuk létre.

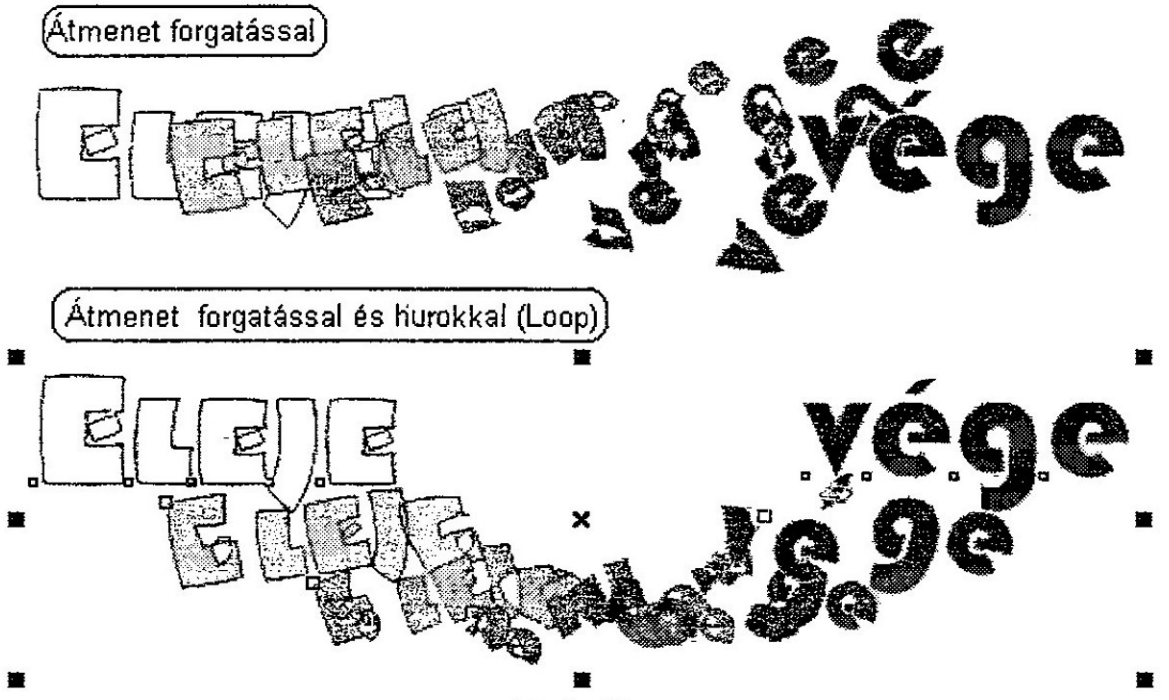
A széthasított áttűnésszakaszok ismét egyesíthetők, ha a közbenső vezérlőobjektumokat beolvasztjuk. Erre használjuk a Miscellaneous Blend Options lapon található **Fuse Start** és **Fuse End** nyomógombokat.

Átmenet forgatással

Az átmeneti objektumokat középpontjuk körül forgatjuk el, ha a **Rotation** mezőben megadjuk a forgatási szöget és kikapcsoljuk a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd a 12-5. ábra felső részét). A pozitív irány az óramutató járásával ellentétes. A forgatás középpontját az első és utolsó átmeneti objektumok forgatási középpontját össze-

kötő szakasz felezőpontjába helyezzük, ha bejelöljük a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd a 12-5. ábra alsó részét).

A kezdő és végobjektumok ⊙ szimbólummal forgatási középpontjának áthelyezését az átmeneti rajzelemek dinamikusan követik. Ez a szimbólum akkor jelenik meg a kiválasztott rajzelem **x** szimbólummal jelölt középpontja helyén, ha még egyszer az objektum belsejébe kattintunk.



12-5. ábra

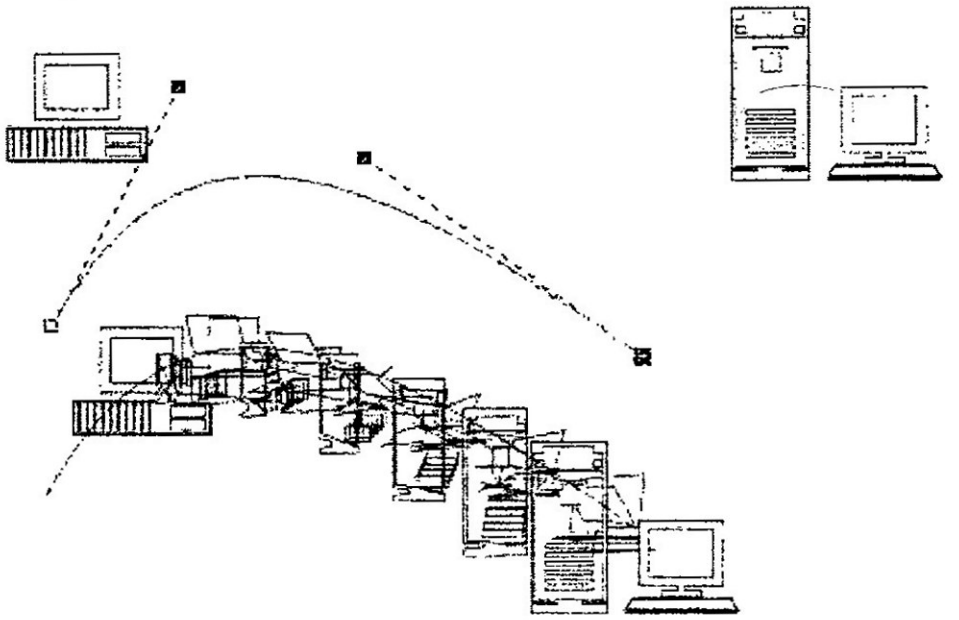
Szöveg mint forrásobjektum

A grafikus szövegeket felhasználhatjuk az áttűnések kezdő vagy vég, esetleg mindkét pozíciójában (lásd a 12-5. ábrát). Ezek az objektumok megőrzik szöveg jellegüket és később is szerkeszthetők, illetve a beépített eszközökkel a választott karakterkészlettől függően formázhatók. A szöveg szerkesztéséhez jelöljük ki az objektumot, utána adjuk ki a **Text** menü **Edit Text** parancsát, vagy nyomjuk meg a Ctrl+Shift+T billentyűkombinációt. Az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjának lenyomása után formázhatjuk a szöveget. A szöveg módosítása, formázása után a program automatikusan átrajzolja az áttűnési objektumcsoport elemeit is.

Áttűnés megadott útvonalon

Az átmenet alapértelmezés szerint a két kiinduló objektum közötti egyenes mentén következik be. A kezdő és végobjektumok közötti átmeneti elemeket elhelyezhet-

jük egy zárt vagy nyitott görbével megadott útvonalon is. Az átalakítás útvonala ekkor egy előzetesen megrajzolt görbe, amelyhez az átalakítás során kialakított átmeneti formákat igazítjuk. Ha az átmeneti objektumokat elforgatva hozzuk létre, akkor azok forgatási középpontjai a görbére esnek. A görbe áthelyezését, formázását az átmeneti objektumok dinamikus változással követik.



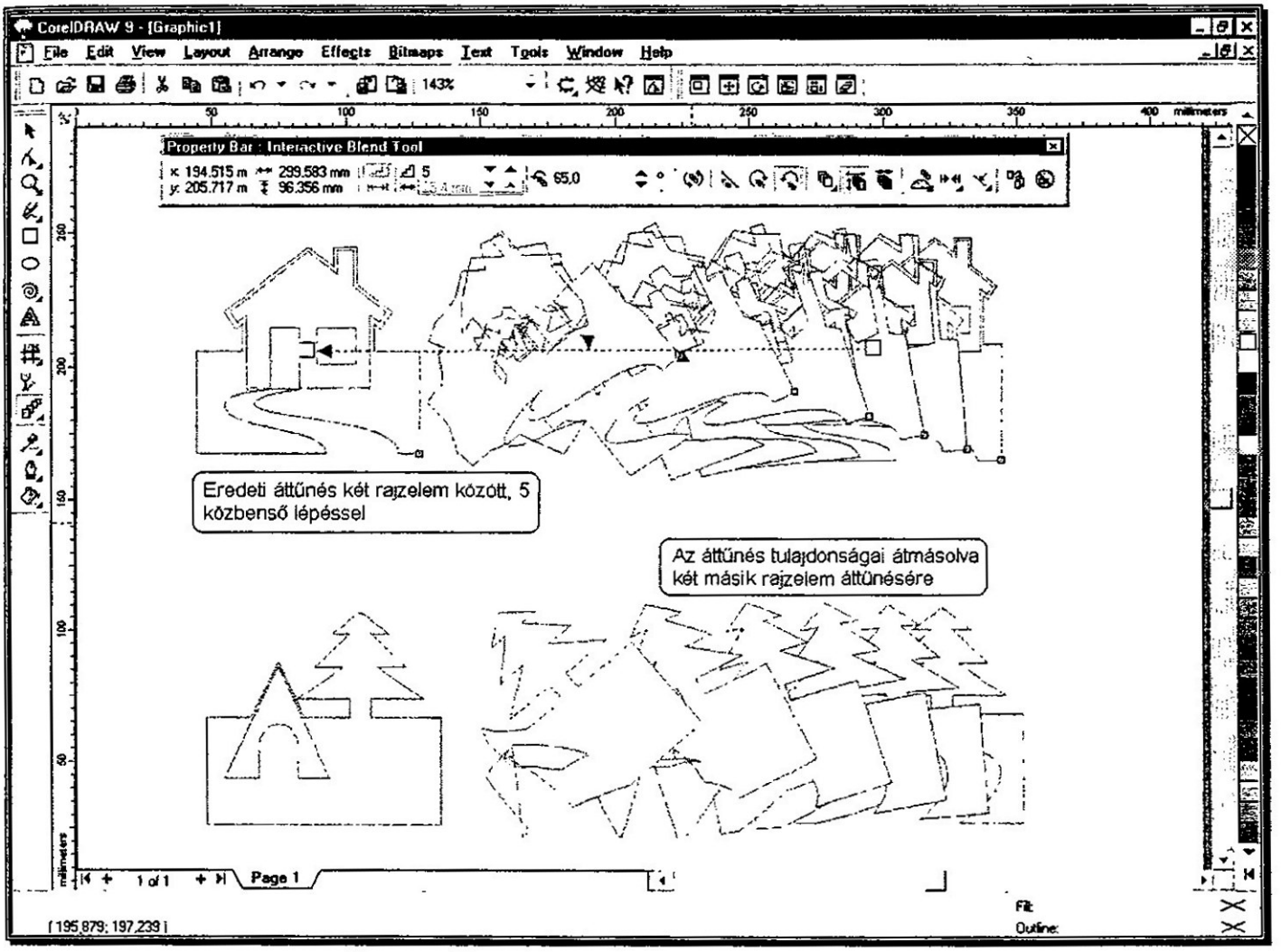
12-6. ábra

A kezdő objektumot a Start, a végobjektumot az End ikonnal, a nyomvonalat a Path ikonnal jelöljük ki. A legegyszerűbb azonban a kezdő- és a végobjektumot egy közös (mind a két elemet tartalmazó) kijelölésbe vonni. Az **Apply** nyomógombbal létrehozzuk az áttűnést, majd megadjuk az útvonalat, és ismét az **Apply** nyomógombra kattintunk (lásd a 12-6. ábrát). Az átváltozás közbenső formái a kezdő- és a végobjektum színeitől, kitöltöttségétől stb. függően más és más szabály szerint jönnek létre. A Start, End, Path ikonok kis menüt jelenítenek meg, amelynek **New** parancsával adjuk meg a megfelelő elemet, a **Show** parancs a lekérdezésre szolgál. Ha az áttűnés után az útvonalat el akarjuk rejteni, akkor jelöljük ki az áttűnést és adjuk ki az **Arrange** menü **Separate** parancsát, vagy a kattintsunk a Separate ikonra. Ezután törölhetjük a külön kijelölt útvonalat. A Path ikon **Detach** parancsával szétválaszthatjuk az útvonalat és az áttűnést (visszaállunk a korábbi, egyenes útvonalat alkalmazó állapotra).

Az áttűnés másolása másik objektumpárra

Ha kijelölünk egy objektumpárt, akkor e két objektum közötti áttűnés tulajdonságait nem kell egyenként beállítanunk, amennyiben létezik már rajzunkon másik objektumpár, amelyen áttűnést alkalmaztunk. Elegendő ilyenkor az **Effects** menü

Copy Effect ▸ Blend From parancsát kiadnunk (vagy kattintsunk az Interactive Blend Tool tulajdonságsáv Copy Blend Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelem-párra, amelynek áttűnési tulajdonságait alkalmazni akarjuk (lásd a 12-7. ábrát).



12-7. ábra

Az áttűnés klónozása

Első pillantásra az áttűnés másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektumok áttűnésének klónozott, vagyis hasonmás képező másolása a célobjektumpárra. Különbség azonban, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

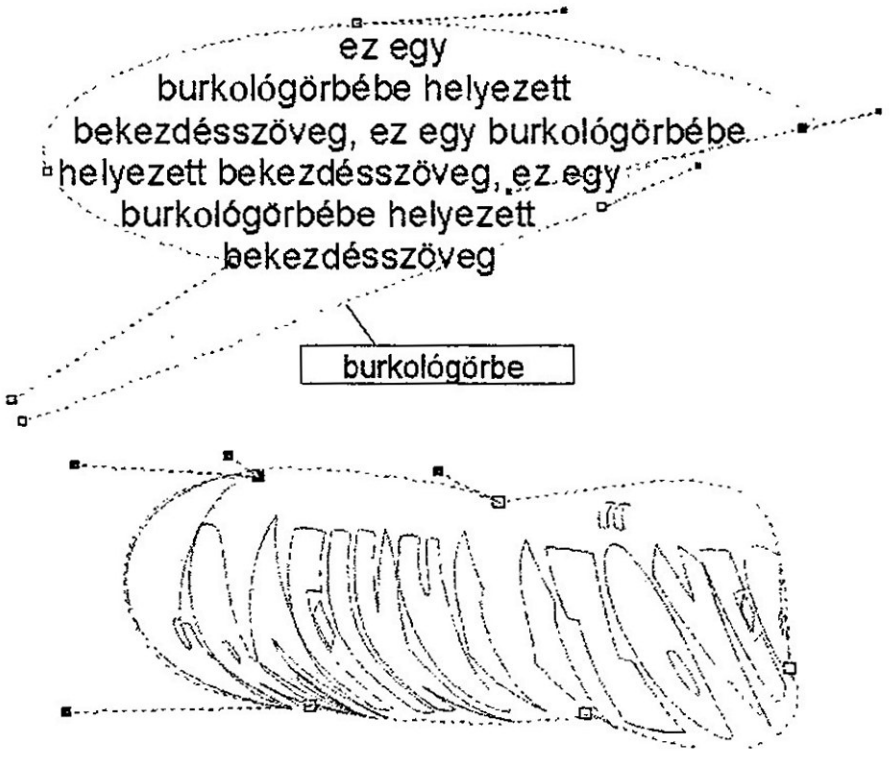
Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect ▸ Blend From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelem-párra, amelyek közti átmenet tulajdonságait a kijelölt objektumpárra másoljuk.

Az áttűnés törlése

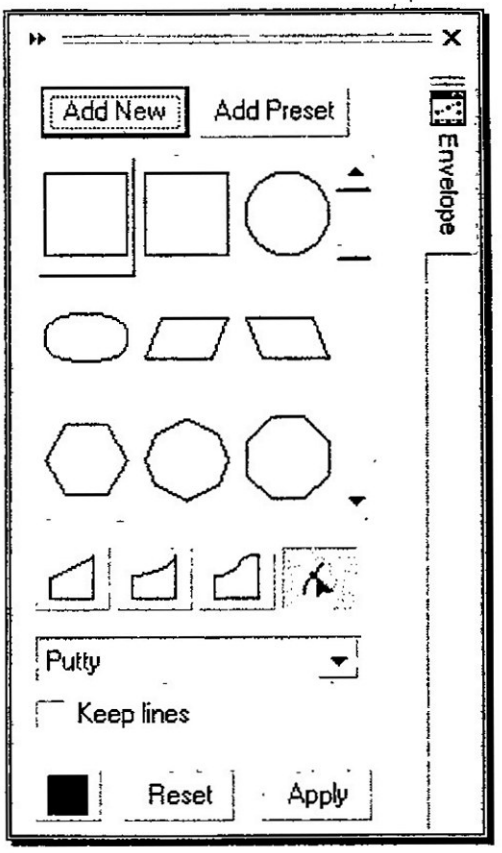
A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Blend** parancsával, illetve az **Interactive Blend Tool** tulajdonságsáv Clear Blend ikonjával szüntethetjük meg. Ha többszörös áttűnést végeztünk (objektumcsoportok között) vagy más hatást is alkalmaztunk, akkor – mivel az **Effects** menü **Clear Effects** parancsával mindig az utolsó hatást törölhetjük –, lehet hogy többször kell kiadnunk a parancsot.

Burkológörbék alkalmazása

Az interaktív eszközök között ismertettük az interaktív befoglaló eszközt, amellyel burkológörbéket készíthetünk. A rajzelemek alakját általában (a valódi ellipszisek, téglalapok, szövegek kivételével) módosíthatjuk a Shape formázóeszközzel. Ennek választása után a kijelölt objektum csomópontjai egyenként helyezhetők át, a csomópontok közötti görbék a Bézier rajzolási mód eszközeivel (ellenőrzőpontokkal) alakíthatók. A burkológörbe egy olyan hatás, amely a tetszőleges rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló görbe méretének módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. A burkológörbébe helyezett bekezdésszövegek karakterei torzítatlanul töltik ki a befoglalót, a grafikus szöveg karakterei viszont torzulnak (lásd a 12-8. ábrát)



12-8. ábra



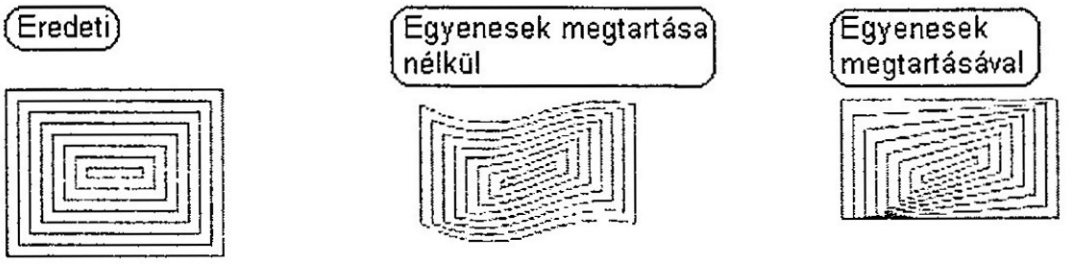
12-9. ábra

Egyedül a bitképekre nem alkalmazhatunk burkológörbét. A bekezdésszöveghez rendelt burkológörbe megváltoztathatja annak a keretnek a formáját, amelyet körbefolyatunk a szöveggel, vagy amely magába foglalja a szöveget. Az így átformált szöveg továbbra is szerkeszthető szöveg marad, de az egyes karakterek tulajdonságait már nem lehet megváltoztatni.

A görbeobjektumhoz rendelt burkológörbe törlése vagy a rajzelem ismét görbévé alakítása nélkül nem lehet kijelölni a görbe eredeti csomópontjait. Az **Envelope** dokkolt ablak az Envelope Docker Window ikonnal jeleníthető meg (lásd a 12-9. ábrát).

Egyetlen rajzelemre úgy alkalmazzuk a burkológörbét, hogy kijelölése után vagy az **Add New** nyomógombbal veszünk fel új burkológörbét az objektum köré, vagy az **Add Preset** nyomógombbal megjelenítjük az **Envelope** dokkolt ablakban az előre elkészített burkológörbe gyűjteményt, és onnan választunk formát (ez is módosítható később). Végül az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük a beállításokat. A nem megfelelő eredmény után használjuk a **Reset** nyomógombot (ezzel az utolsó **Apply** nyomógombbal érvényesített hatást vonjuk vissza).

A **Keep lines** választókapcsoló bejelölésével megtarthatjuk az egyenes vonalakat, azok a hatás következtében nem torzulnak (lásd a 12-10. ábrát).



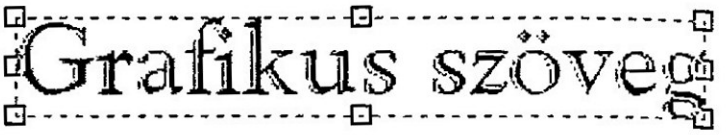
12-10. ábra

A burkológörbe szerkesztése

Az objektumot befoglaló burkológörbe csomó- és vezérlőpontjai segítségével átalakítható. A befoglalt objektum ezeket a változásokat dinamikusan követi. A csomópontok mozgatása során, a Shift billentyű nyomva tartása közben, a mozgatott csomóponttal szomszédos csomópont a szemközti irányba mozdul el. A Ctrl billen-

tyű nyomva tartása közben a szomszédos csomópont a megegyező irányba mozdul el. A Ctrl és a Shift váltóbillentyűk együttes nyomva tartása minden sarkon vagy oldalon lévő csomópontnak a mozgatottal ellentétes irányú elmozdulását eredményezi. A burkológörbe szerkesztését befolyásolják a dokkolt ablak következő ikonjai, amelyek közül mindig csak egy lehet lenyomva:

Straight Line: Ekkor a burkológörbe sarkain és oldalainak közepén jelennek meg a szerkeszthető csomópontok, amelyeket egyenes vonal köt össze.



12-11. ábra

Single Arc: A csúcsokon található csomópontok összekötésére egyszerű ívet alkalmaz. Az ív görbületének meghatározását a csak egy irányban (függőlegesen) mozgó, oldalközépen található csomóponttal végezzük.

12-12. ábra

Double Arc: Az oldalak közepén található csomópontok szimmetrikus viselkedésűek, a csomópontok ellenőrző szakaszai csak szimmetrikusan módosíthatók. A csomópontok függőlegesen és vízszintesen is mozgathatók.

12-13. ábra

Unconstrained: Korlátozás nélküli csomópontokat alkalmaz. A befoglaló csúcsain hegyes, az oldalak közepén sima csomópontok találhatók, amelyek tetszőlegesen elhelyezhetők, az oldalak a vezérlőpontokkal szabadon módosíthatók.

12-14. ábra

A korlátozás nélküli üzemmódban használhatjuk a Bézier görbe szerkesztésére szolgáló eszközöket is, amelyeket a *„Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása”* című részben ismertettünk.

A burkológörbe kitöltése

A kiválasztott rajzelem többféle módon megnyújtva töltheti ki a burkológörbét. A következő példákban ugyanarra a forrásobjektumokra egyforma (hullámos) burkológörbéket különféle nyújtással alkalmaztunk:

12-15. ábra

A *Horizontal* nyújtási módban a rajzelem csak vízszintesen követi a formát, miközben függőleges arányai változatlanok maradnak (lásd a 12-15. ábrát).

12-16. ábra

Az *Original* nyújtási módban a CorelDRAW 3-ban bevezetett nyújtási módot alkalmazzuk. A forrásobjektum sarkai a burkológörbe sarkaiba, oldalai a burkológörbe oldalaiba kerülnek (lásd a 12-16. ábrát). A sarokpontok közötti ívek Bézier görbék.

12-17. ábra

A program 9-es változatában alapértelmezett *Putty* nyújtási módban torzul legkevésbé a forrásobjektum (lásd a 12-17. ábrát). Csak a forrásobjektum sarkai kerülnek a burkológörbe sarkaiba.

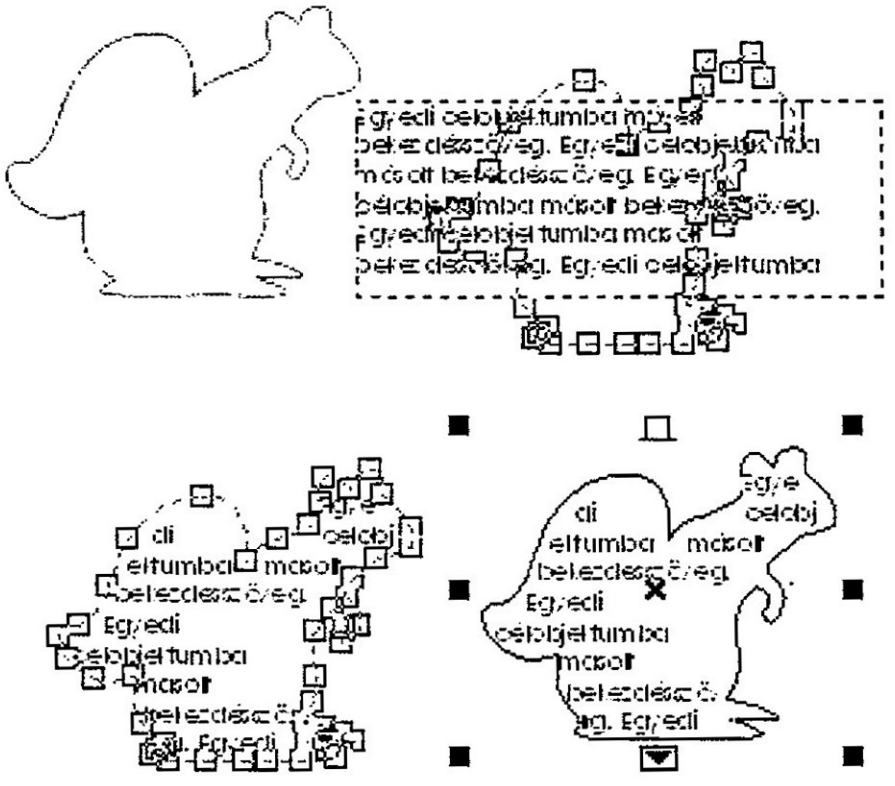
12-18. ábra

A *Vertical* nyújtási módban a rajzelem csak függőlegesen követi a formát, miközben vízszintes arányai változatlanok maradnak (lásd a 12-18. ábrát).

A *Text* nyújtási módot bekezdésszöveg eredetikhez választhatjuk. Ezeknél a betűk nem torzulnak (lásd a 12-8. ábrát).

Objektum mint burkológörbe

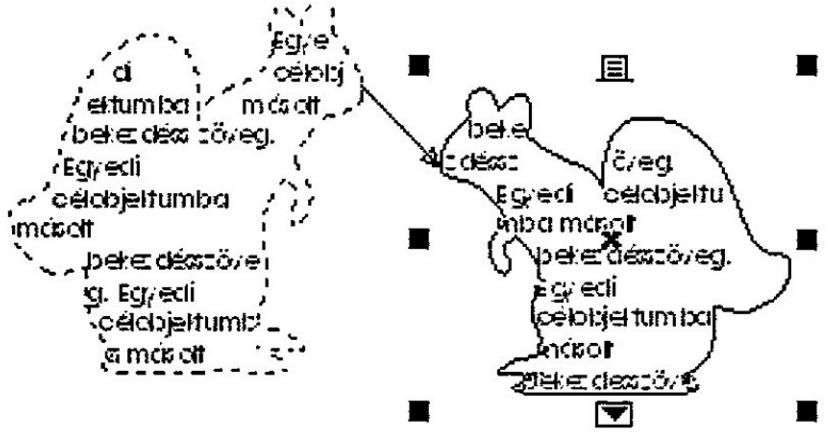
Burkológörbeként felhasználhatunk korábban rajzolt objektumokat is. A művelethez készítsük el a forrásobjektumot, amelyet burkológörbeként alkalmazunk, valamint a célobjektumot, amelyet a burkológörbébe töltünk. A 12-19. ábra szerinti példában a forrásobjektum egy mókus körvonala, a célobjektum bekezdésszöveg. Válasszuk ki a célobjektumot. Kattintsunk az **Envelope** dokkolt ablak Create From ikonjára, majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral jelöljük meg a forrásobjektumot (a burkológörbét adó körvonalat). Végül kattintsunk az **Apply** nyomógombra.



12-19. ábra

Mint látjuk az objektumból készített burkológörbe csomópontjaival szerkeszthető. A 12-20. ábrán megfigyelhetjük azt is, hogy a burkológörbe a bekezdésszöveg számára szövegkeretként működik, annak túlcsordulása esetén megadhatjuk a folytatást tartalmazó szövegkeretet is. A kapcsolódó szövegkereteket több szimbólum is jelzi. Egyrészt megjelenik a kijelölt szövegkeret felé vagy onnan mutató nyíl, másrészt a keret felső és alsó szélének speciális fogantyú-jeleiből következtethe-

tünk az előzményre, folytatásra. A 🗏 szimbólum mutatja, hogy a szövegkeretnek egy másik szövegkeretben előzménye van (hasonló szimbólum jelenik meg a szövegkeret alján, ha a szövegkeret tartalma egy másik keretben folytatódik). A 🔽 szimbólum jelzi, hogy a szövegkeret tartalma hosszabb, mint amennyit a keret jelenlegi mérete mellett láthatunk. Ekkor csökkentsük a betűméretet (ha az nem túl zavaró és csak néhány szóval kisebb a keret a szükségesnél) vagy növeljük meg a keretet, illetve készítsünk egy újabb kapcsolódó keretet.



12-20. ábra

A kapcsolódó szövegkeretet úgy hozzuk létre, hogy kétszer a 🔽 szimbólumra kattintunk, majd kijelöljük az új szövegkeret helyét. Az új szövegkeretbe betöltődik az előző szövegkeretből túlfolyt szöveg. Ha a szövegkeret nagyobb, mint a beleírt tartalom, akkor is készíthetünk kapcsolódó kereteket a keret alsó vagy felső oldalainak közepén található szimbólumokra kétszer kattintva. Ha ezt követően írjuk túl a szövegkeretet, akkor az folyamatosan töltődik át a kapcsolódó keretekbe.

A burkológörbe másolása

Bármely burkológörbe (perspektíva hatás nélküli forrásobjektum) tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges rajzelemre. Előbb jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a burkológörbe hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Envelope From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Extrude Tool tulajdonságsáv Copy Envelope Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek burkológörbéjét a kijelölt objektumra másoljuk. Így egyetlen utasítással egyforma burkológörbéket hozhatunk létre, nem kell tulajdonságait egyenként beállítani.

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, ha ismételten próbálkozni szeretnénk a forrásobjektum kijelölésével.

A burkológörbe törlése

A kijelölt objektum kihúzás hatását az **Effects** menü **Clear Envelope** parancsával, illetve az Interactive Envelope Tool tulajdonságsáv Clear Envelope ikonjával szüntethetjük meg.

Vetett árnyék

A CorelDRAW 9.0-ban jelent meg a vetett árnyék hatás. Interaktív beállítását a Interactive Drop Shadow Tool eszközzel végezzük, a beállítási lehetőségeket az *„Interaktív rajzeszközök"* című fejezetben részletesen bemutattuk.

A vetett árnyék másolása

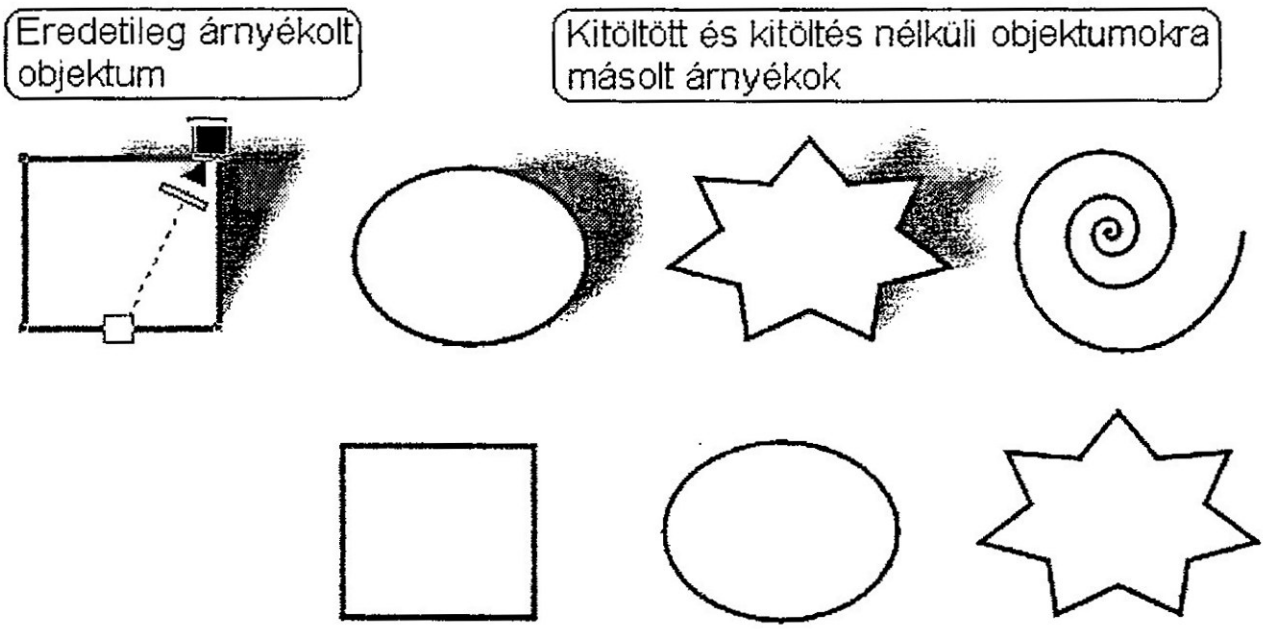
A vetett árnyék beállítása körülményesebbnek tűnik a többi interaktív hatásnál, különösen, hogy ehhez nem használható dokkolt ablak. Így ebben az esetben különös jelentősége van annak, hogy ez a hatás is másolható. Az egyforma irányban dőlő árnyékok egyébként is követelménynek tekinthetők. Az összevissza irányuló árnyékok azt a természetellenes hatást keltik, mintha több fényforrás lenne és az árnyékos objektumokat más és más fényforrás világítaná meg.

Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Drop Shadow From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Drop Shadow Tool tulajdonságsáv Copy Drop Shadow Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra az árnyékra, amelynek beállításait a kijelölt objektumra másoljuk. Csoportos kijelöléssel nem végezhetjük a másolást, de csoport tagjai számára árnyékot másolhatunk. Ezért ha sok rajzelemnek szeretnénk egyforma árnyékot másolni, akkor előbb csoportosítsuk őket, utána másoljuk az árnyékot (lásd a 12-21. ábrát).

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

A vetett árnyék klónozása

Az árnyék másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum vetett árnyék hatásának klónozása a célobjektumra. A klónozással másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.



12-21. ábra

Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect ▸ Drop Shadow From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. A korábban, a visszavonással kapcsolatban jelzett hiba itt nem jelentkezik.

A vetett árnyék törlése

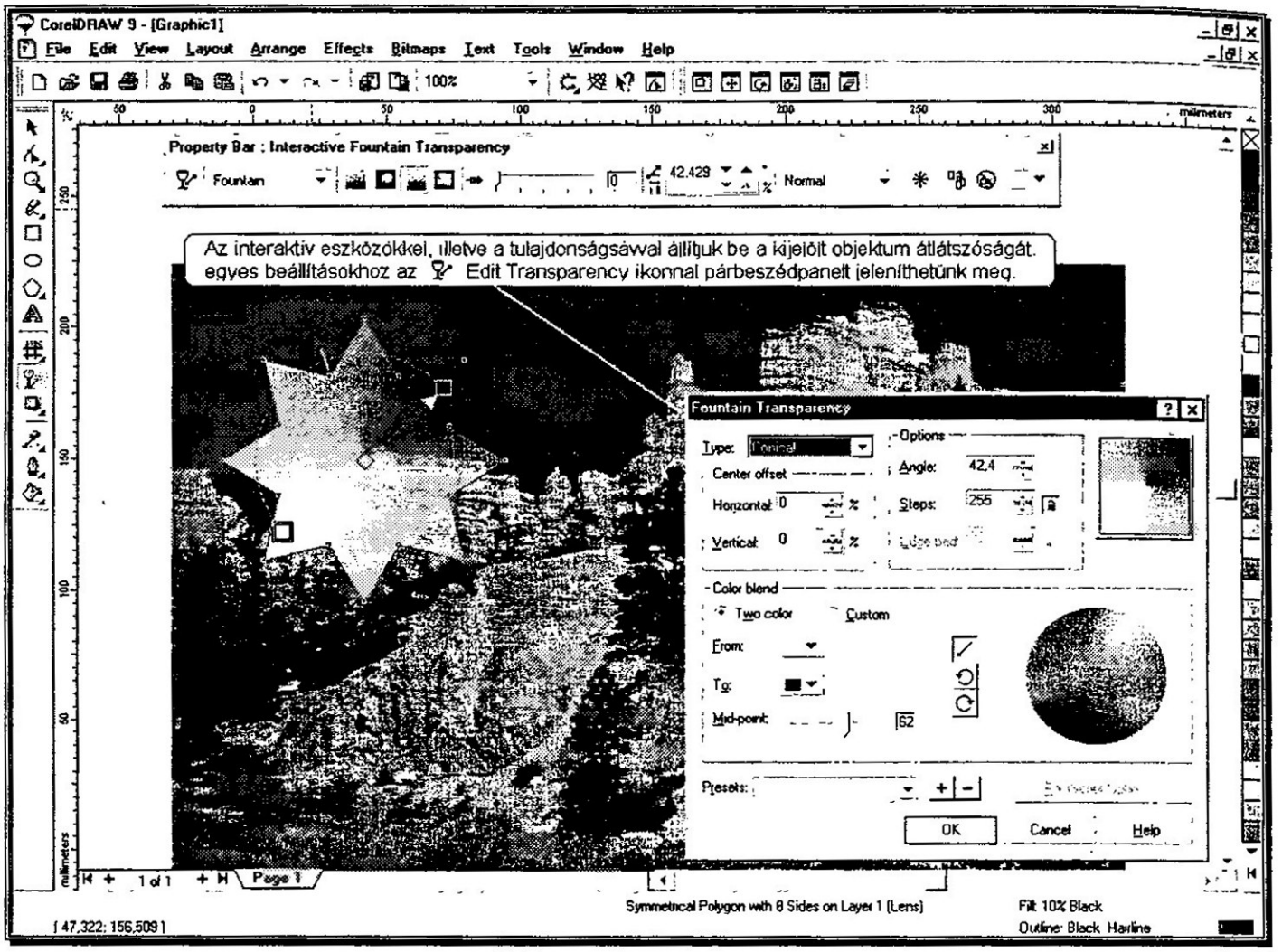
A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Drop Shadow** parancsával, illetve az **Interactive Drop Shadow Tool** tulajdonságsáv Clear Drop Shadow ikonjával szüntethetjük meg.

Objektumok átlátszósága

Az objektumok átlátszóságával szabályozhatjuk az egymást takaró objektumok esetében azt, hogy az alsó rajzelem részben vagy egészben megjelenjen a takarás ellenére is. Ezzel mintegy „ablak-hatást" érhetünk el. Az átlátszóság tulajdonságainak beállításával szabjuk meg a takaró objektum színét, a fényáteresztő-képesség mértékét stb.

A kijelölt objektumok átlátszóságát szintén csak a **Toolbox** eszköztár interaktív eszközével állíthatjuk be. Ennek az eszköznek a kezelését az *„Interaktív rajzeszközök"* című fejezetben részletesen leírtuk. Minthogy a takaró objektumon különféle kitöltéseket állíthatunk be, az **Interactive Transparency** tulajdonságsá-

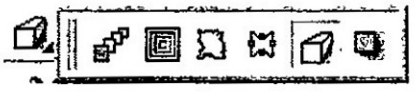
von megtalálható Edit Transparency ikonnal párbeszédpanelt jeleníthetünk meg, amelyen a kitöltés jellemzőit meghatározhatjuk (lásd a 12-22. ábrát).



12-22. ábra

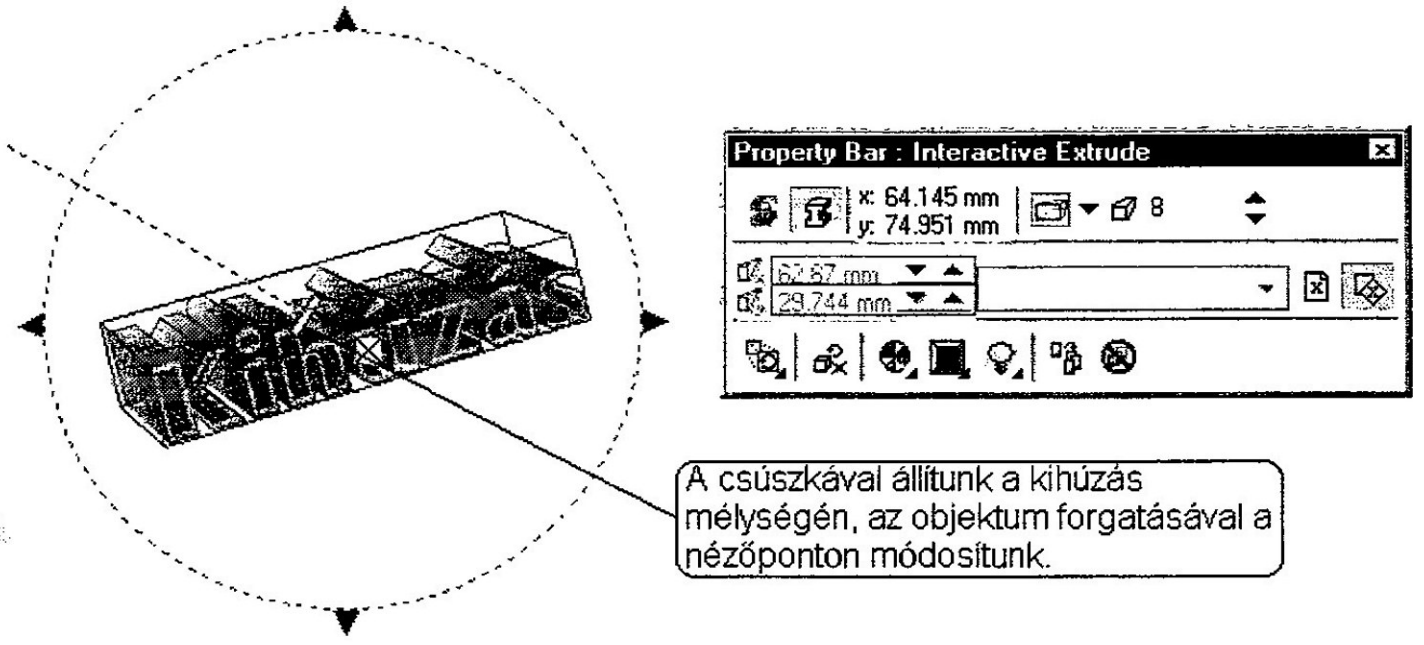
Kihúzás

A kihúzás hatással az objektumoknak (bitképek és bekezdésszövegek kivételével) térbeli megjelenést adhatunk. Mivel ez a hatás már régóta alkalmazható a CorelDRAW programban, ezért a korábbi redőnymenüs megoldást kissé átalakítva, ehhez is dokkolt ablakot készítettek.



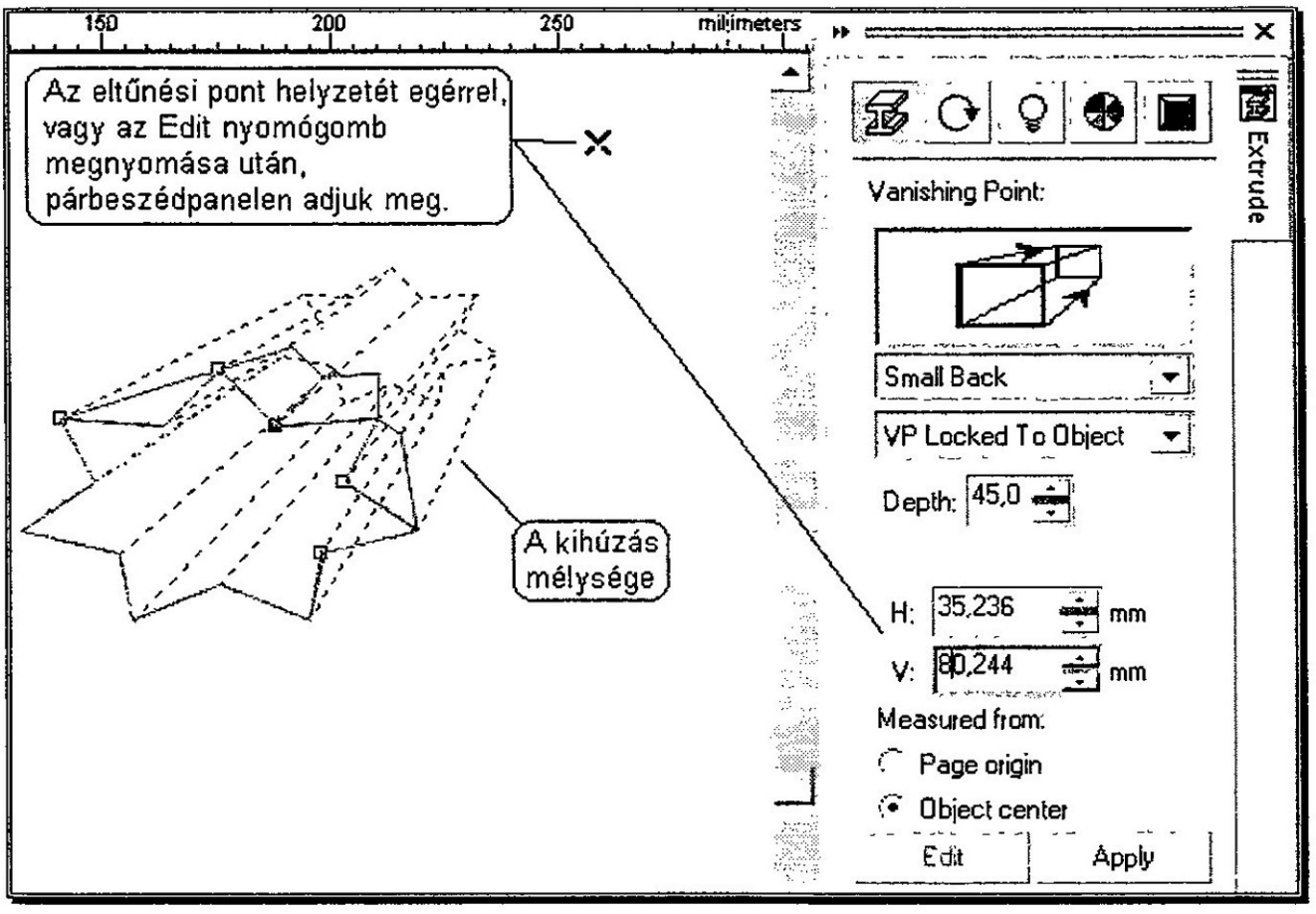
Egyszerűbb esetekben alkalmazzuk az interaktív kihúzás eszközt, amely az interaktív eszközöket tartalmazó kinyílóról választható ki. Alkalmazásával a térbeli hatást keltő kihúzás jellemzőit, például elforgatását, színét, a kihúzás mélységét, a perspektíva eltűnési pontját stb. közvetlenül a rajzon állíthatjuk be (lásd a 12-23. ábrát). Az összetettebb (például a különféle fényforrásokat alkalmazó) kihúzások beállítására célszerűbb az

Extrude Docker Window ikonnal megjeleníteni a dokkolt ablakot (lásd a 12-24. ábrát). Itt jobban felmérhető a változtatások hatása, mint a tulajdonságsáv alkalmazásakor.



12-23. ábra

A kihúzás dokkolt ablak ikonjaival öt különböző lapot jeleníthetünk meg.

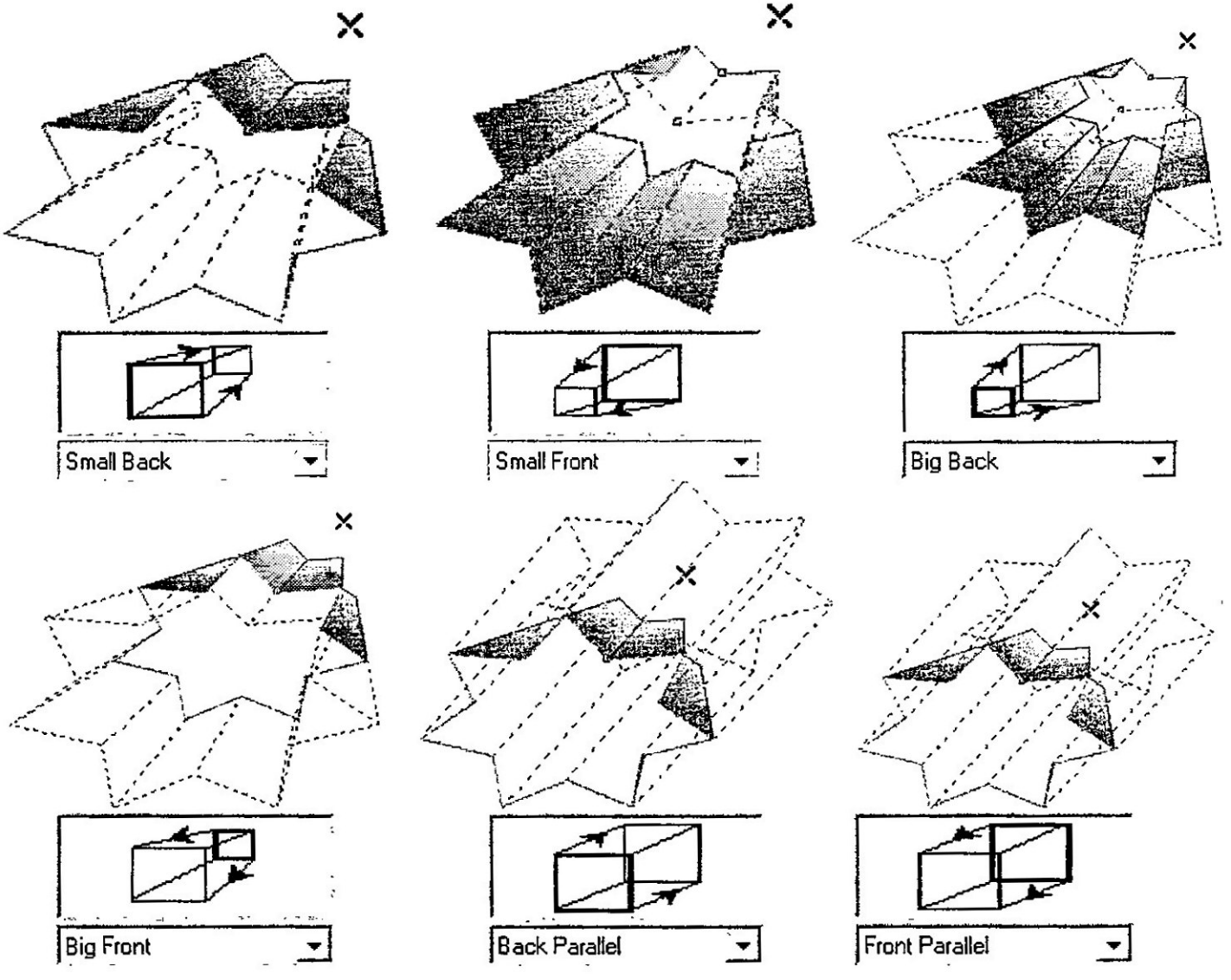


12-24. ábra

A kihúzás típusa

Az Extrude Camera ikonnal megjeleníthető lapon a kihúzás geometriájának jellemzőit, vagyis a térbeli nézőpont helyzetét határozzuk meg (lásd a 12-24. ábrát). Az ablak mezőit csak akkor érhetjük el, ha előbb az **Edit** nyomógombra kattintunk. A **Depth** mezőben adjuk meg a kihúzás mélységét. Ez az objektum előlapjától az eltűnési pont irányában mért „vastagságot" jelenti.

A kihúzott objektum perspektívát mutató élei egy pontba, az un. Eltűnési vagy homlokpontba futnak. Az eltűnési pont helyzetének módosításához mozgassuk a kurzort a pontot jelölő **x** helyzetbe. Ha a kurzor felveszi a + formát, akkor nyomjuk le a bal egérgombot és húzzuk az eltűnési pontot új helyzetébe. Ugyanezt a dokkolt ablakban koordinátákkal is megadhatjuk. A **Measured from** csoportban választókapcsolókkal adjuk meg, hogy a koordináták a laphoz vagy a kihúzott objektum középpontjához viszonyítva értendők.



12-25. ábra

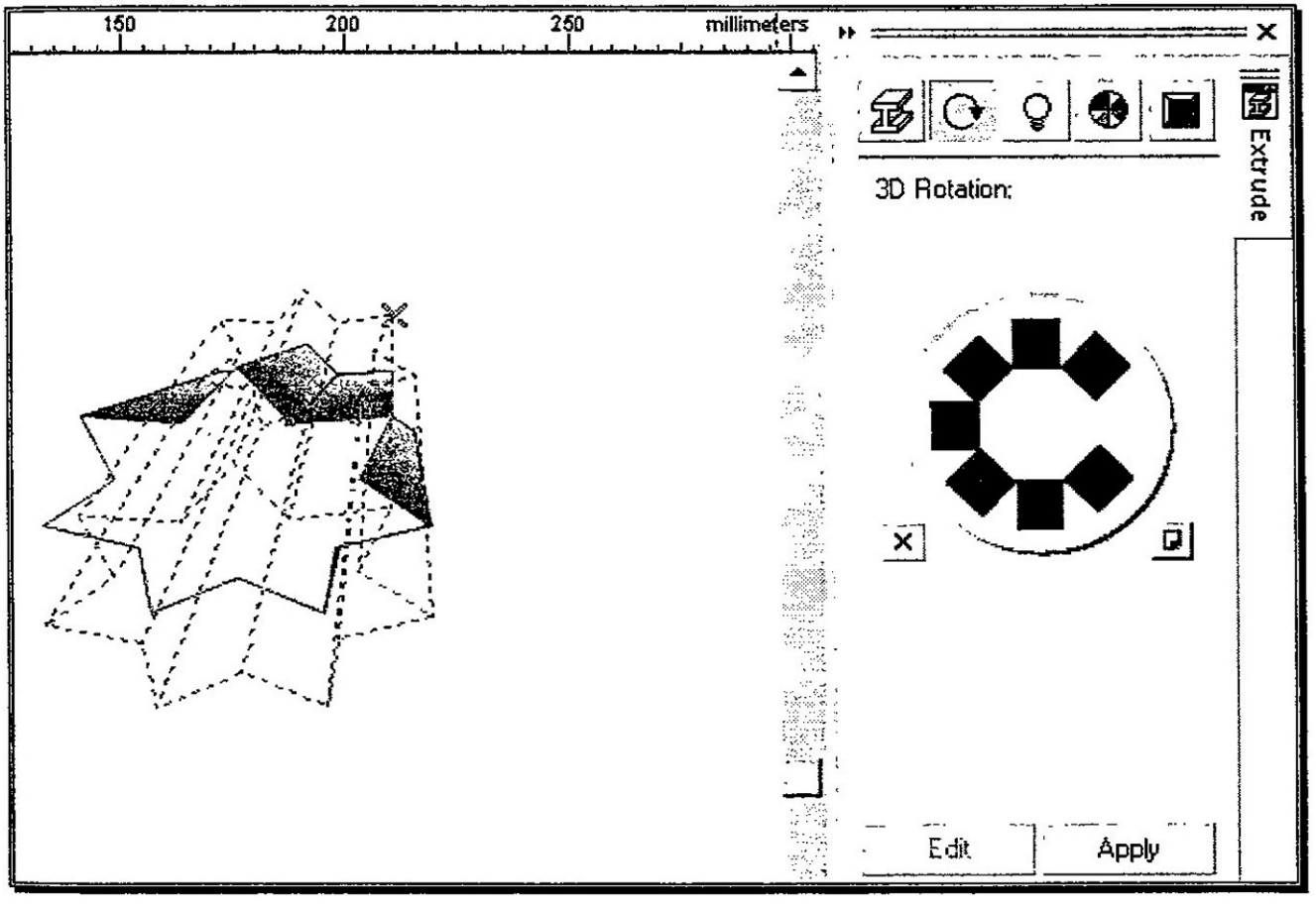
Az első (Small Front) listában adjuk meg a kihúzás típusát. A kiválasztást a lista feletti mintaablak is segíti. A jobb érthetőség kedvéért a 12-25. ábrán mintákon mutatjuk be a lehetséges elrendezéseket.

A VP Locked To Object listában választjuk ki az eltűnési pont rögzítését. A **Shared Vanishing Point** listaelem kiválasztása után megjelölt objektum eltűnési pontjához igazíthatjuk az aktuális objektum eltűnési pontját (lásd az 5-42. ábrát). A **Copy VP from** listaelemmel egy létező kihúzás eltűnési pontját vehetjük át.

A beállítást az **Apply** nyomógombbal fejezzük be, ha más lehetőséget is választanánk, akkor előbb a többi lapon végezzük el a módosításokat.

A kihúzás forgatása

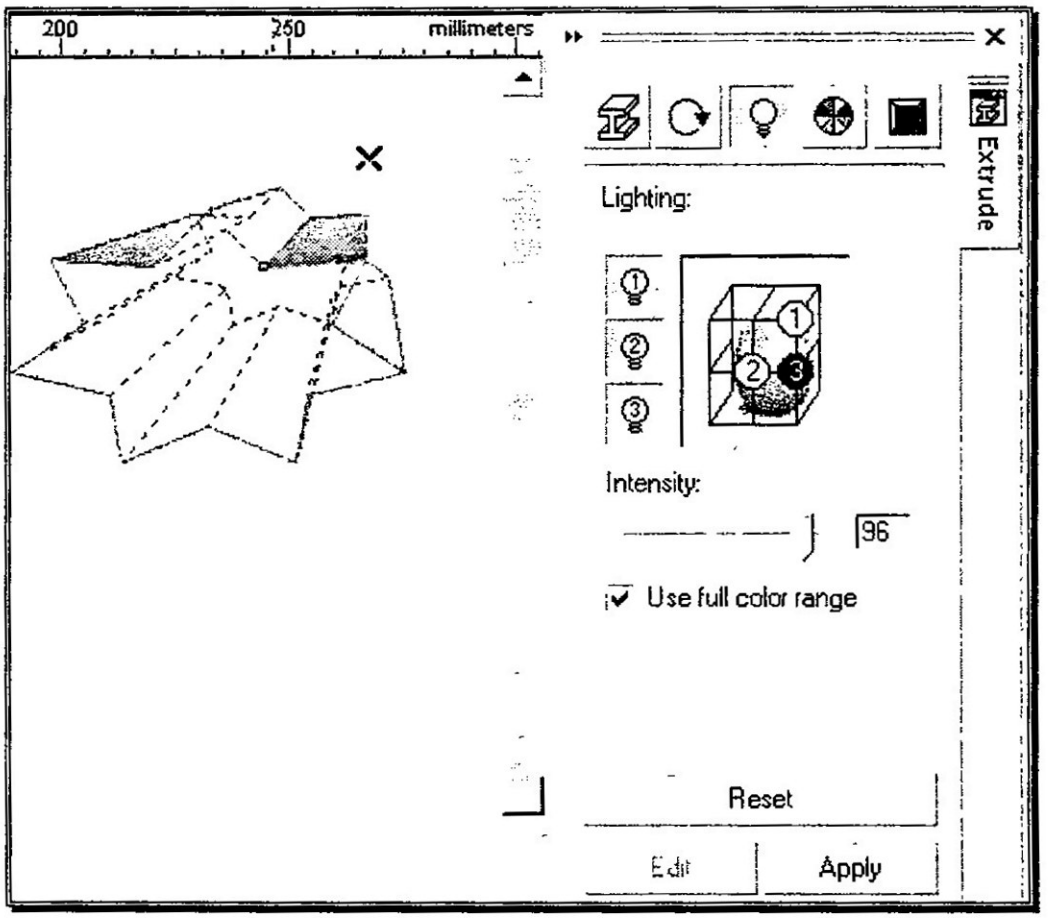
Az Extrude Rotation ikonnal megjeleníthető lapon a nem párhuzamos (parallel) kihúzású objektumok forgatását interaktív módon, a beállító ablak közepét egérrel húzva, vagy számszerű értékek megadásával állítjuk be (lásd a 12-26. ábrát). A párhuzamos (parallel) kihúzású objektumok nem forgathatók. A beállítás előtt nyomjuk meg az **Edit** nyomógombot. A számszerű értékek beviteli mezői az ikonra kattintást követően jelennek meg.



12-26. ábra

Fényforrások elhelyezése

Az Extrude Light ikonnal előrevett dokkolt ablakban a kihúzott rajzelemet megvilágító, legfeljebb három fényforrást helyezhetünk el, amelyekkel plasztikusabbá tehetjük a térhatást (lásd a 12-27. ábrát).

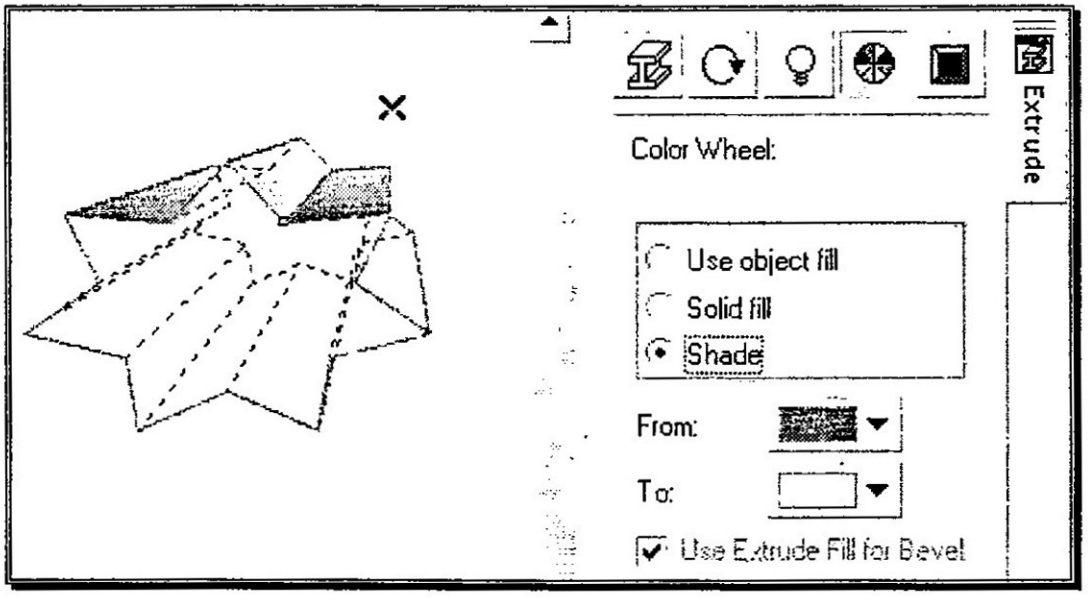


12-27. ábra

A **Lighting** listában látható ikonokkal a jobb oldali segédábrára tölthetjük a fényforrásokat. Az ikonra kattintás után mindegyik az ábra jobb felső sarkában jelenik meg, ahonnan egérrel húzhatjuk a megfelelő helyzetbe, a beállító segédábra egy másik rácspontjába. A fényforrások intenzitása kijelölésük után egyenként adható meg az **Intensity** csúszkával, vagy a mögötte látható mezőbe írva.

A kihúzás színei

Az Extrude Color ikonnal megjeleníthető lapon a kihúzás színeit állítjuk be (az **Edit** nyomógombra kattintás után). Ez lehet az objektum színével megegyező, ekkor a **Use object fill** választókapcsolót jelöljük be, egy meghatározott díszítőszín, ekkor a **Solid fill** választókapcsolót jelöljük be, vagy átmenetes (**Shade**).

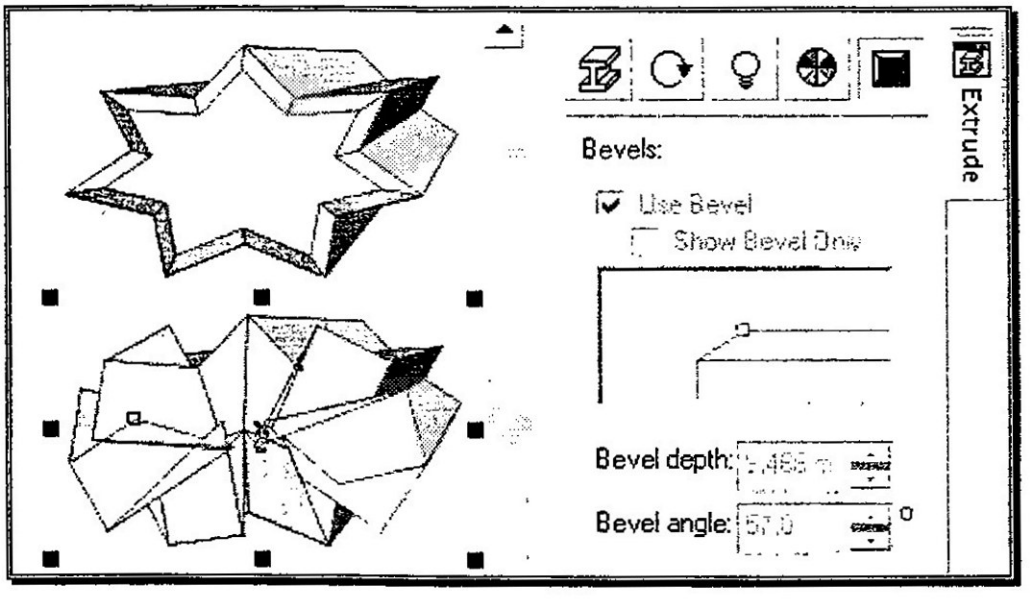


12-28. ábra

Árnyékolt kihúzás esetén a kihúzás két szélső színét a **From** és a **To** listákban állítjuk be (lásd a 12-28. ábrát). Ekkor a program e két szélső szín között egyenes színfutást alkalmaz. A **Solid fill** választókapcsolóval egy meghatározott színű kitöltést alkalmazhatunk a kihúzás összes oldalán. A **Use object fill** választókapcsolót választva a szín csak akkor jelenik meg az oldalakon, ha az objektum kitöltött, egyébként csak egy drótvázat láthatunk.

A kihúzás letörése

Az Extrude Bevel lapon a kihúzott objektumot „leélezhetjük" (lásd a 12-29. ábrát). A letörés méretét a **Bevel depth** mezőben vagy a mintaablakban adjuk meg.

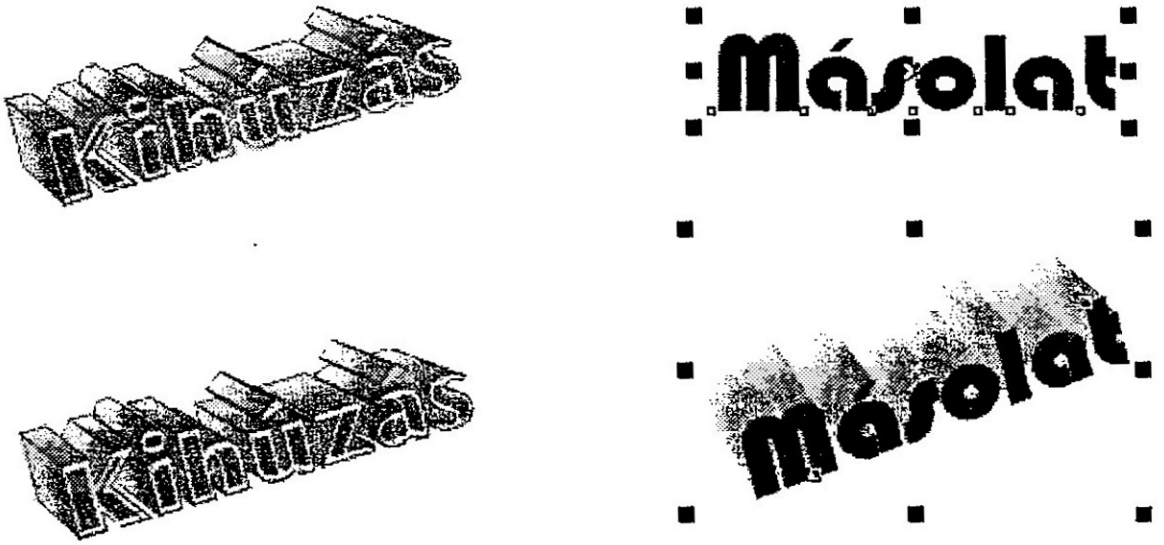


12-29. ábra

Túl nagy letörés megadása esetén a program érdekes objektumot alkotva reagál (lásd a 12-29. ábra alját).

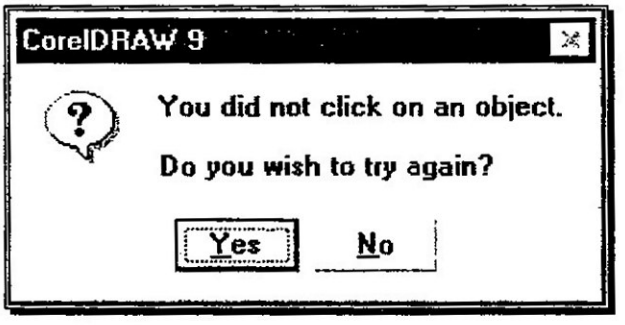
A kihúzás másolása

Bármely kihúzott objektum kihúzási tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges olyan rajzelemre, amelyen kihúzást egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható). Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Extrude From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Extrude Tool tulajdonságsáv Copy Extrude Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kihúzását a kijelölt objektumra másoljuk.



12-30. ábra

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, ha ismételten próbálkozunk a forrásobjektum kijelölésével.



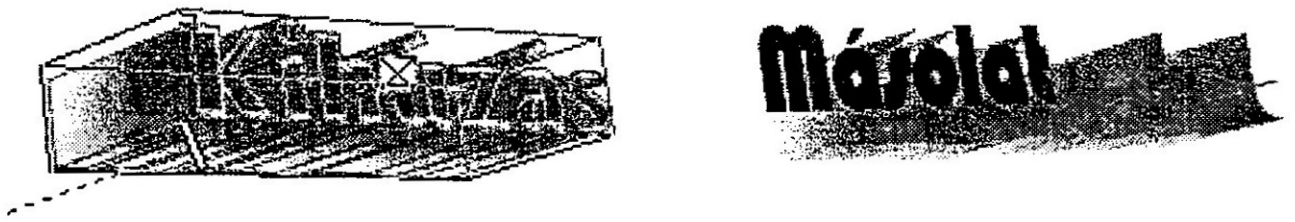
12-31. ábra

A kihúzás klónozása

A kihúzás másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum kihúzás hatásának klónozott másolása a célobjektumra. Lényeges különbség, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect ▸ Extrude From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kihúzását a kijelölt objektumra másoljuk.

Itt egy programhibára is fel kell hívnunk a figyelmet: Ha a forrásobjektumon visszavonjuk a hatást, akkor az nem helyesen állítja vissza a célobjektum korábbi állapotát (lásd a 12-32. ábrát).



12-32. ábra

A kihúzás törlése

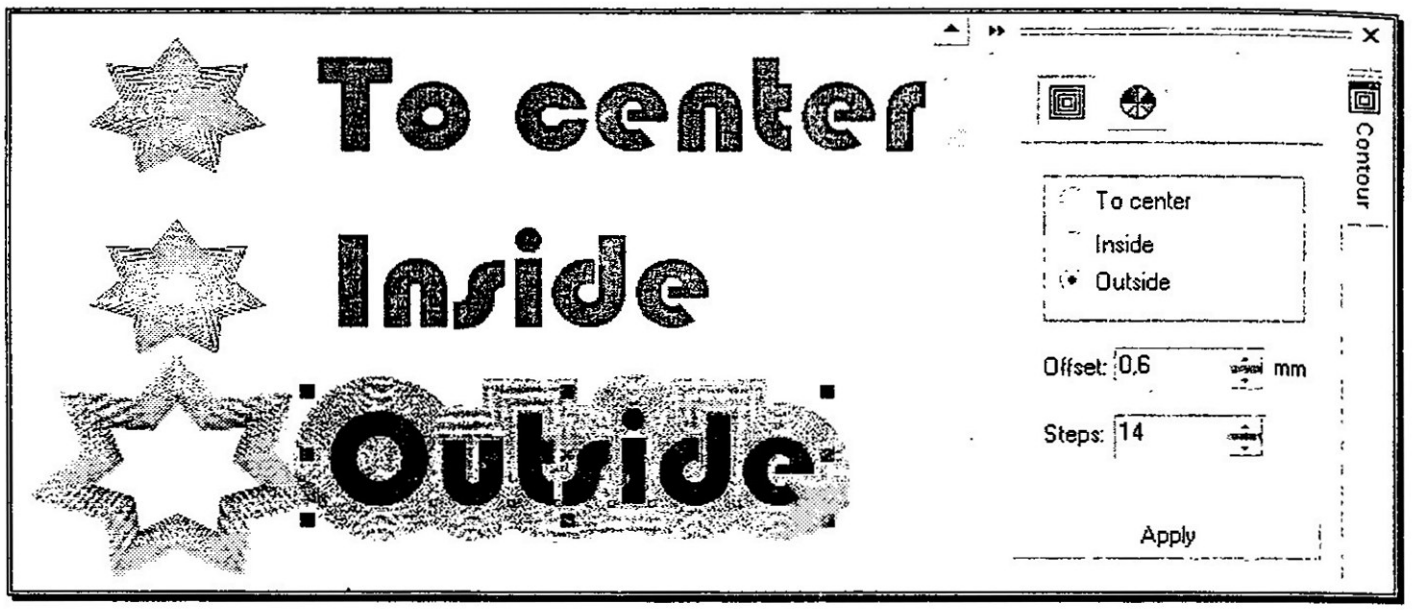
A kijelölt objektum kihúzás hatását az **Effects** menü **Clear Extrude** parancsával, illetve az **Interactive Extrude Tool** tulajdonságsáv Clear Extrude ikonjával szüntethetjük meg.

Kontúr

Csoportosított rajzelemek, bittérképek, bekezdésszövegek és beágyazott objektumok kivételével az objektumokon a kontúr hatással az objektum kitöltője és körvonala között képezhetünk átmenetet. Ennek során az eredeti körvonallal koncentrikus rajzelemek jönnek létre. Ezt a hatást is alkalmazhatjuk az interaktív kontúr eszközzel, illetve a Contour Docker Window ikonnal megjeleníthető dokkolt ablakon keresztül (lásd a 12-33. ábrát). Az interaktív eszközök alkalmazásával korábban külön fejezetben foglalkoztunk.

Az **Offset** mezőben adjuk meg az átmeneti objektumok közötti távolságot, a **Steps** mezőben határozzuk meg az átmeneti lépések számát. E két érték összefügg,

ha a megadott paraméterekkel készített átmeneti objektumok nem férnek el az eredeti objektumon belül, akkor a program automatikusan csökkenti a lépések számát. A kontúr hatás is dinamikus kapcsolatban van a forrásobjektummal, így az eredeti rajzelem módosítását (például a grafikus szöveg szerkesztését) azonnal követi. A **To Center** választókapcsolóval az objektum körvonalától közepe felé, a közepéig hozhatunk létre átmeneti objektumokat. Ekkor a lépések száma nem, csak eltolása adható meg. Az **Inside** rádiógombbal szintén az objektum belseje felé készítünk átmeneteket, de itt a lépések számát is megadhatjuk.



12-33. ábra

Az **Outside** választókapcsolóval az átmeneti alakzatok az eredeti körvonaltól kifelé jönnek létre (lásd még az 5-32, 5-33, 5-34. ábrákat is).

A kontúr másolása

A kontúr hatás is másolható minden olyan rajzelemre, amelyen kontúrt egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható).

12-34. ábra

Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Contour From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Contour Tool tulajdonságsáv Copy Contour Properties

ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

A kontúr klónozása

A kontúr másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum kontúr hatásának klónozott másolása a célobjektumra. Lényeges különbség, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect ▸ Contour From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. A korábban, a visszavonással kapcsolatban jelzett hiba itt nem jelentkezik.

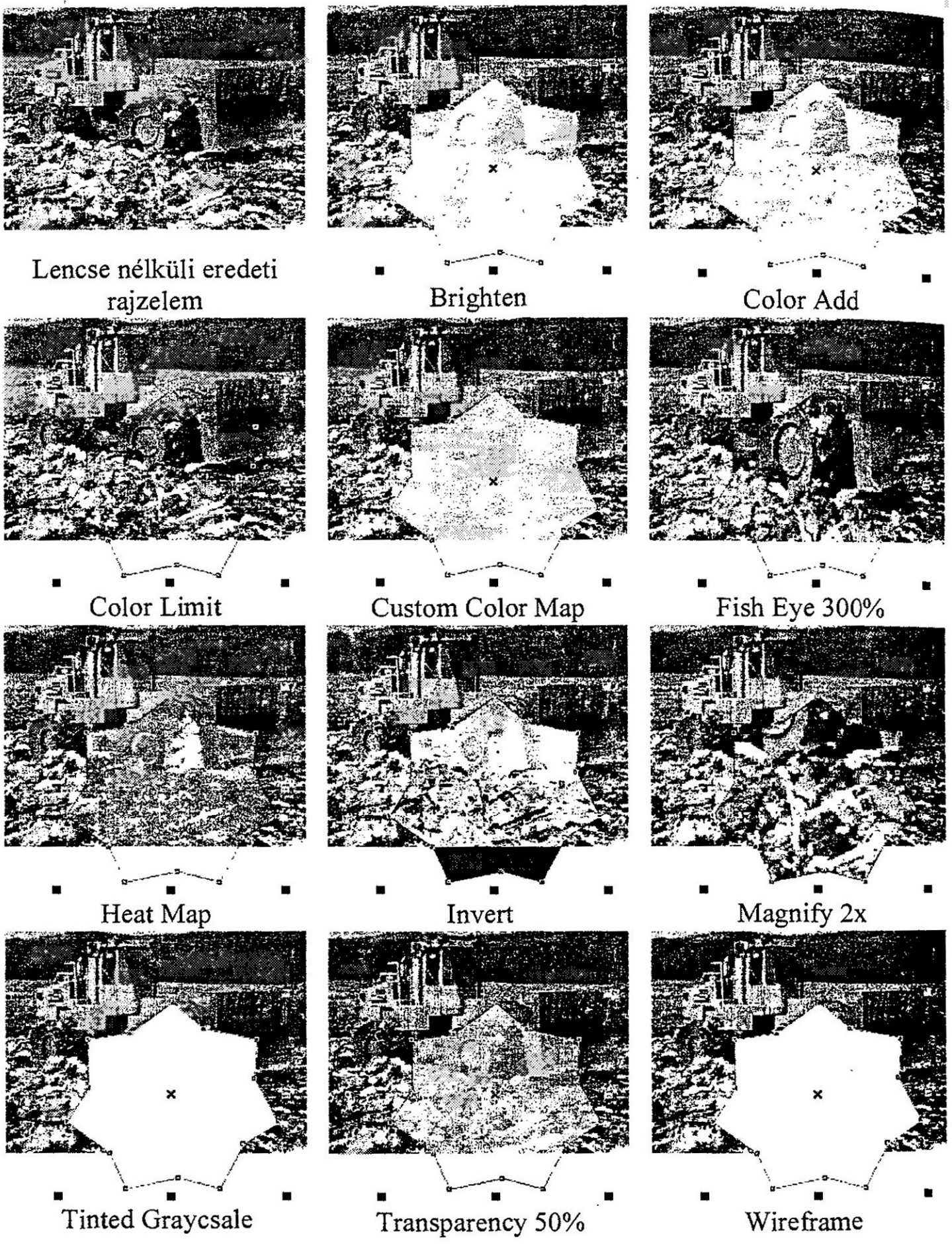
A kontúr törlése

A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Contour** parancsával, illetve az **Interactive Contour Tool** tulajdonságsáv Clear Contour ikonjával szüntethetjük meg.

Lencse

A Lens Docker Window ikonnal vagy az Alt+F3 billentyűkombinációval, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Lens** parancsával jelenítjük meg a **Lens** dokkolt ablakot, amely tizenegy, a kiválasztott rajzobjektumra alkalmazható lencsét tartalmaz. Szinte csak ez a hatás maradt változatlan megjelenésű az előző programváltozatok óta.

Az egymást legalább részben fedő objektumok közül a „felső", zárt vagy nyitott körvonallal rendelkező (és nem objektumcsoport tag) objektumot lencseként alkalmazhatjuk. Meghatározhatjuk a lencse nagyítását és egyéb tulajdonságait, megváltoztatható az elem külseje. A lencséken keresztül az objektumok különböző módokon szemléltethetők. A lencse készítéséhez tehát alulra kell helyeznünk azt a tetszőleges rajzelemet, amelyet lencsén át akarunk szemléltetni, fölé helyezzük a lencse elemet.

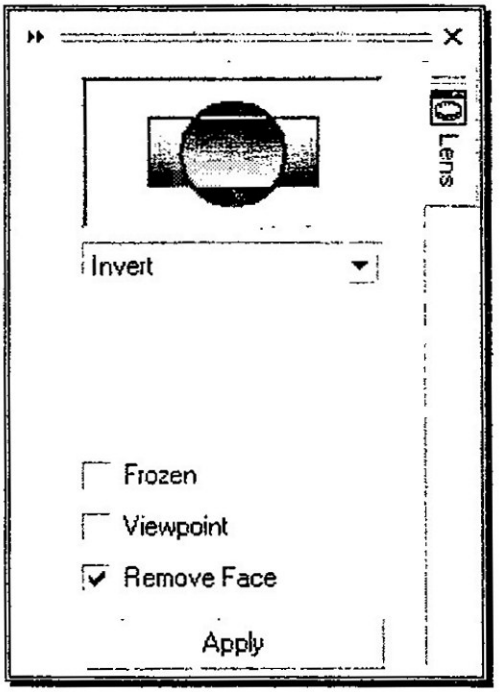

Lencse nélküli eredeti rajzelem
Brighten
Color Add
Color Limit
Custom Color Map
Fish Eye 300%
Heat Map
Invert
Magnify 2x
Tinted Graycsale
Transparency 50%
Wireframe

12-35. ábra

A lencsének alkalmazott zárt görbe kijelölése után választunk a dokkolt ablak lehetőségei közül (lásd a 12-35. ábrát), majd az **Apply** nyomógombra kattintunk.

A lencse szerkesztése

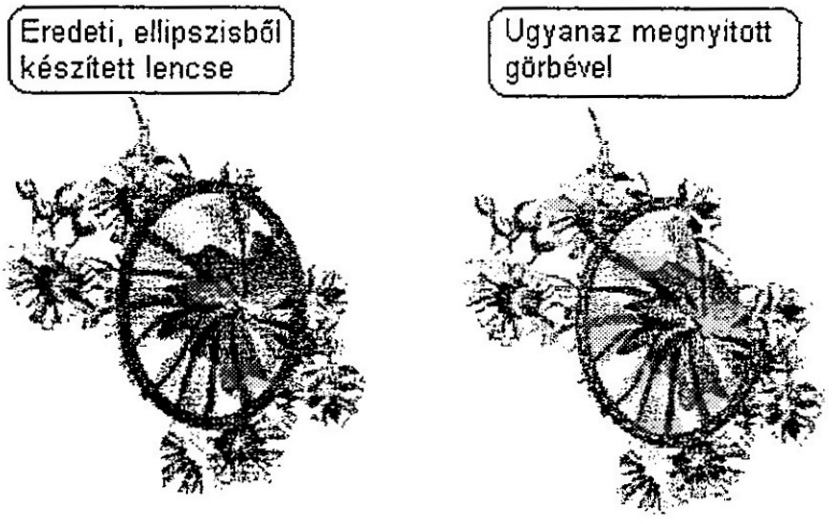
A **Frozen** jelölőnégyzet kiválasztása a lencse alatti terület tartalmát rögzíti. A rögzített lencsék alatti tartalom a lencse áthelyezése után is megmarad. A **Viewpoint** jelölőnégyzet kiválasztásával a rajz egy másik részére hivatkozhatunk, ha megnyomjuk az ekkor megjelenő **Edit** nyomógombot. A nézőpont nem egeres (hanem koordinátákkal, a beviteli mezőben mezőben megadott) kijelölése után kattintsunk az **End** nyomógombra, majd az **Apply** nyomógombra.



12-36. ábra

Az egyes lencsetípusoknál alkalmazható **Remove Face** jelölőnégyzet bejelölése csak ott engedélyezi a hatás megjelenését, ahol objektum van a lencse alatt (például a komplementer színeket alkalmazó *Invert* típus esetén a fehér papírlap a nem fedett részeken nem jelenik meg feketén, ha ezt a jelölőnégyzetet bekapcsoljuk).

A lencse is dinamikus kapcsolatban van az objektummal, így a lencse alakjának a Shape formázóeszközzel történő módosítását automatikusan követi. Mivel lencsét még nyílt görbéből, akár spirálisból is készíthetünk, a zárt görbék megnyitása sem jár a lencse hatás törlésével (lásd a 12-37. ábrát). Mint az ábrán látható, a program a nyílt görbe végpontjait nem látszó egyenessel köti össze.



12-37. ábra

A lencsének a dokkolt ablakban beállított típusától függően más és más jellemzőit adhatjuk meg, a halszem (*Fish Eye*) és nagyítás (*Magnify*) típusoknál megadhatjuk a nagyítás értékét. A többi lencsetípus általában a lencse objektum átlátszóságára és színére hat, illetve az alatta lévő objektumok színének módosításával emeli ki a hatást.

A lencse másolása

A lencse hatás is másolható minden olyan felül lévő rajzelemre, amelyen lencsét egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható). Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Lens.From** parancsát, majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek lencse jellemzőit a kijelölt objektumra másoljuk.

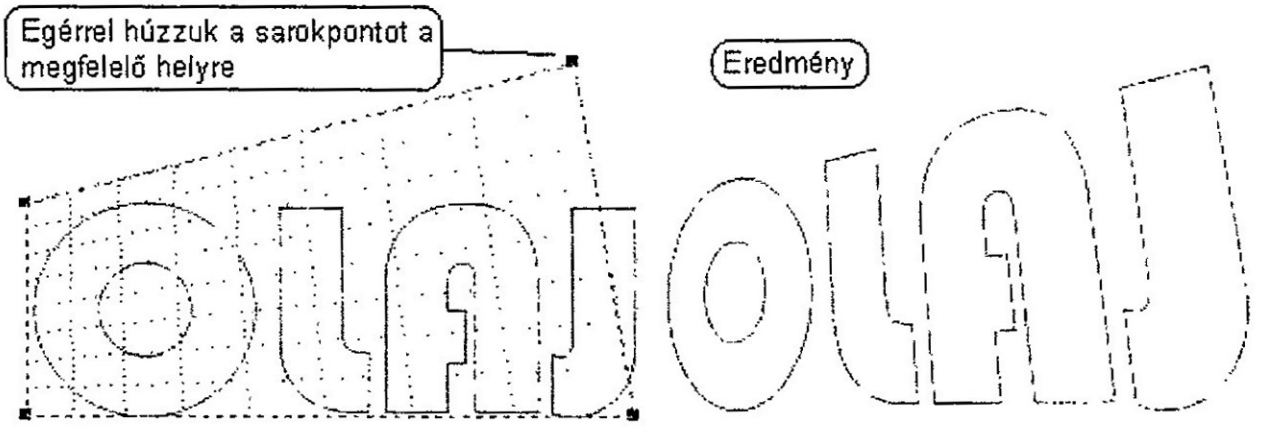
Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

A lencse törlése

A kijelölt objektum lencse hatását a **Lens** dokkolt ablak megjelenítése után, a *No Lens Effect* listaelem kiválasztásával szüntethetjük meg.

Perspektíva hozzáadása

A Perspective ikonnal térhatást adhatunk nyílt és zárt görbékhez, grafikus szövegekhez. Ez a rajzelem befoglaló sarkainak mozgatását teszi lehetővé, tehát egyfajta speciális burkológörbe alkalmazásának felel meg (lásd a 12-38. ábrát)



12-38. ábra

A távlat másolása

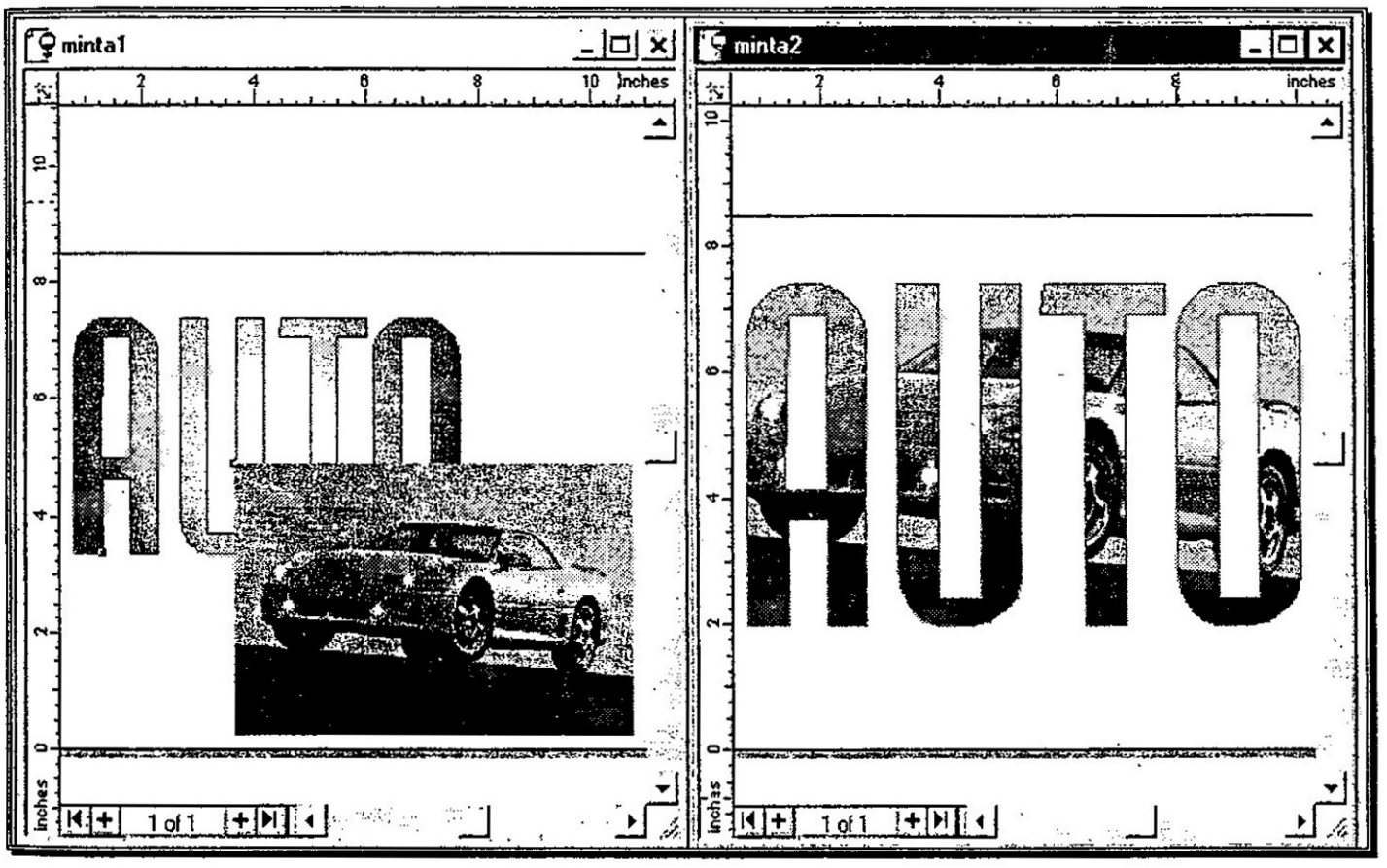
A perspektívát az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Perspective From** parancsával másolhatjuk bármely olyan rajzelemre, amelyhez egyébként is adhattunk volna ilyen módon térhatást.

A távlat törlése

A kijelölt objektum perspektív hatását az **Effects** menü **Clear Perspective** parancsával távolíthatjuk el.

PowerClip befoglaló hatás

Az **Effects** menü **PowerClip** almenüjének parancsaival a munkaablakba töltött bitképet egy befoglaló idomnak adhatjuk át. Ehhez először készítsük el a befoglalót, utána töltsük be a bitképet (vagy jelöljünk ki egyet a dokumentumba már betöltött bittérképek közül), majd adjuk ki az **Effects/PowerClip ▸ Place Inside Container** parancsot. A nyílformára változott kurzorral jelöljük meg a befoglaló rajzelemet.



12-39. ábra

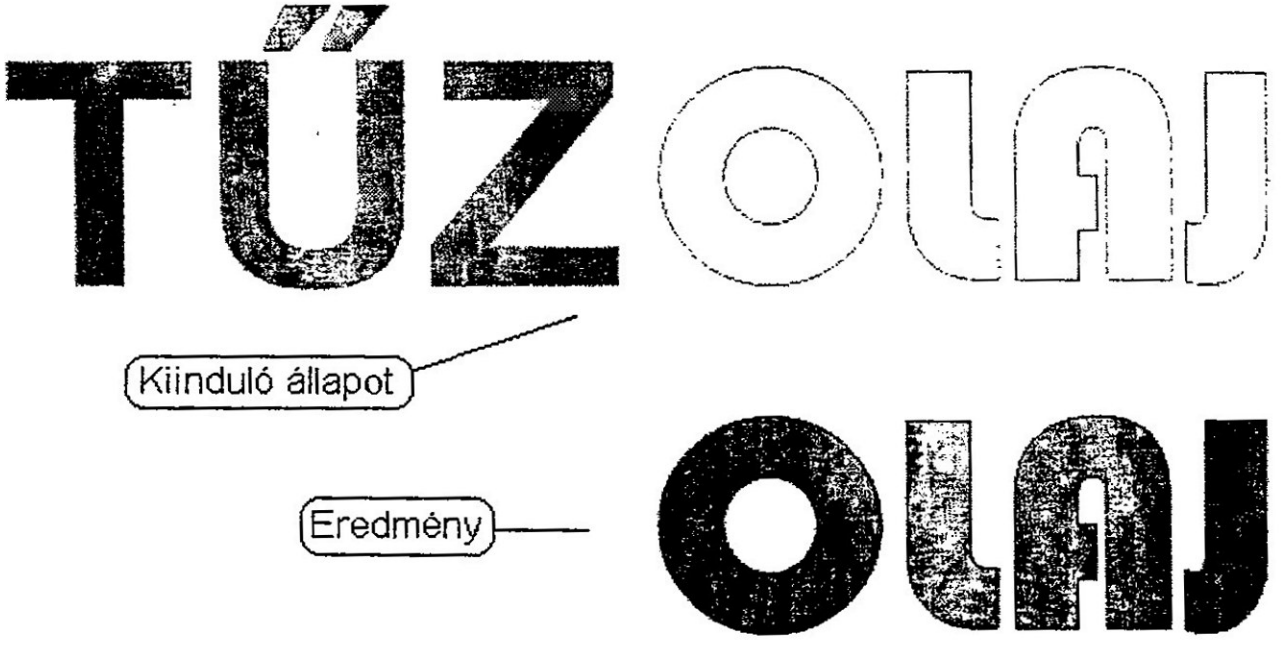
A kiinduló állapot a példaként bemutatott 12-39. ábra bal oldalán, az eredmény a jobb oldalon jelenik meg.

Az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** paranccsal a befoglalóval való kapcsolat megőrzése mellett módosíthatunk a bitképen (például megváltoztathatjuk helyét, átméretezhetjük egérrel). A bitkép szerkesztését ekkor az **Effects/ PowerClip ▸ Finish Editing This Level** paranccsal fejezzük be.

A befoglaló hatás másolása

A befoglaló hatás másolásához már nincs szükség az eredeti bittérképre, hiszen azt korábban betöltöttük egy tárolóba. Készítsük el az új tárolót, majd adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ PowerClip From** parancsát, utána a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek tároló jellemzőit a kijelölt objektumra másoljuk.

A 12-40. ábrán látható példán megfigyelhetjük, hogy a hatás némi változással került átmásolásra, ugyanis a bittérkép az eredeti kép más részletét ábrázolja. Ilyenkor az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** paranccsal áthelyezhetjük az új tárolón belül másik helyre a bittérképet.



12-40. ábra

A befoglaló hatás törlése

A befoglaló hatás törléséhez jelöljük ki a hatást tartalmazó tárolót. Utána adjuk ki az **Effects/PowerClip ▸ Extract Contents** parancsát. Ez kivonja a befoglalóból,

azaz a tároló objektumból a betöltött bittérképet, ami azután törölhető, módosítható áthelyezhető (lásd a 12-41. ábrát).

12-41. ábra

13. FEJEZET

SZÍNEK KEZELÉSE

Ebben a fejezetben a program színkezeléséről szólunk. Ez a szolgáltatás részben megváltozott a korábbi programváltozat óta, amennyiben új paletták jelentek meg és egyidejűleg több palettát is tarthatunk a képernyőn.

A program színkezelése ezzel együtt igen egyszerű, könnyen elsajátítható. Öt szín megjelenítéséig használhatunk díszítőszínt, e színszám felett válasszunk a kikeverhető skálaszínekből. A választás tehát a dokumentumban előforduló színek számától függ.

A tökéletes színhelyesség csak meglehetősen drága eszközök alkalmazásával, hosszabb idejű feldolgozással biztosítható (színhőmérséklet-mérés a nyomdai termék előállításának minden fázisában, különleges nyomtatók és oxidációra kevéssé hajlamos festékek alkalmazása stb.).

Díszítőszínek

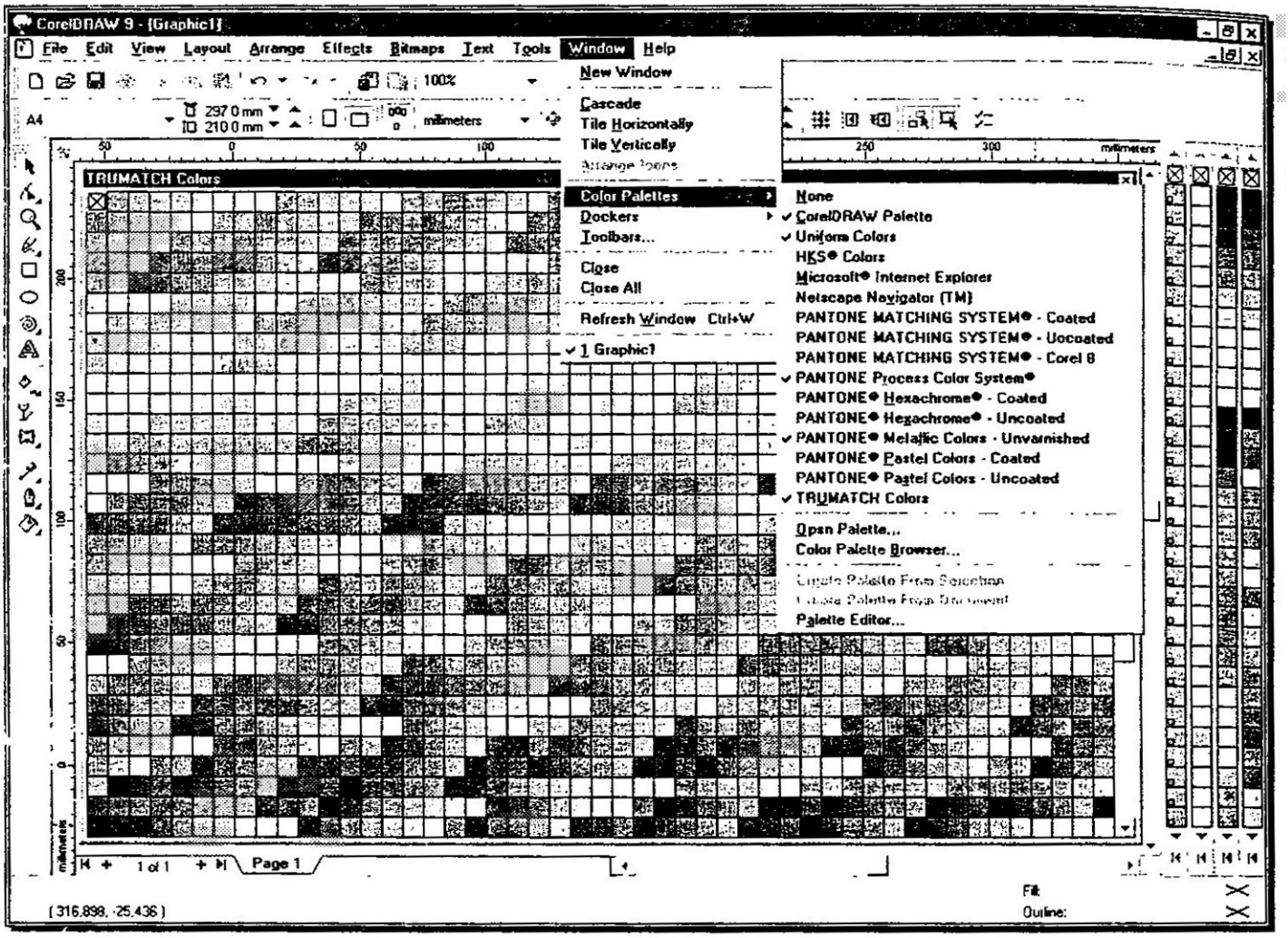
Ha dokumentumunkban öt színnél kevesebbet használunk, akkor díszítőszínt, direkt színt (**Spot Colors**) választhatunk a Pantone cég által készített Matching System színskálából. A szín pontos megjelenítése a monitoron általában még színhőmérséklet beállítási lehetőséggel rendelkező monitorokon sem tökéletes, ezért a cég által forgalmazott színminta készletről válasszunk színt, amelyet beállíthatunk a CorelDRAW programban is. Az előre beállított díszítőszíneket rendszeresen alkalmazzák az általában fekete-fehér dokumentumok fontosabb elemeinek kiemelésére, például ilyenek egyes napilapok szalagcímei.

A közönséges nyomtatók rendszerint nem képesek három-négy díszítőszínnél többet nyomtatni egyszerre. Fontos megjegyezni azt is, hogy a színrebontás és levilágítás során minden díszítőszín külön filmre kerül, valamint a nyomdában újabb nyomtatási fázist jelent, hiszen minden díszítőszínt külön nyomtatnak.

A díszítőszín árnyalataival módosítható. Ezzel nem nő az alkalmazott színek száma. Postscript nyomtatókon a díszítőszínnel színezett rajzelemeknél alkalmazhatunk féltónus mintát is. A díszítőszín szükség esetén skálaszínné alakítható, ám a konvertálás nem minden esetben tökéletes (például az arany színét nem lehet additív színkeveréssel előállítani). Bizonyos színek esetében pedig azért nem érdemes a négyszínnyomás alkalmazása, mert a 10%-nál kisebb és a 75%-nál nagyobb nyom-

dai rácsértékeknél rácspontok veszhetnek el vagy olvadhatnak össze. Ugyanígy nehézséget jelent a nagyon vékony vonalak nyomtatása (például a térképeken ezért alkalmaznak direkt és nem alapszínekből összetett barna színt a szintvonalakhoz). Ezekben az esetekben alkalmazzuk a direkt színeket.

A CorelDRAW 9.0-ban 19-féle díszítőszín palettáról válogathatunk (lásd a 13-1. ábrát). Ebből öt jelent meg ebben a programváltozatban.



13-1. ábra

A direkt színeket tartalmazó palettákat a **Windows** menü **Color Palettes** ▸ almenüjéből, vagy a színbeállító párbeszédpanelen keresztül töltjük be (lásd a 13-7. ábrát). A paletták alapértelmezés szerint a munkaterület jobb oldalán, egyetlen oszlopban jelennek meg. A program 9-es változatában jelent meg az a lehetőség, hogy egyidejűleg több palettát is megjeleníthetünk. A paletták a végeiken látható ▲▼ ikonokkal gördíthetők. Átmenetileg több oszlopot is képezhetünk a palettaszínekből az aljukon látható ⏮ ikonokra kattintva. Hosszabb színlisták esetén ekkor vízszintes gördítősáv is megjelenik.

A paletták a dokkolt ablakokhoz hasonló módon egérrel elhúzhatók eredeti helyükről és a munkaterületen, akár önálló ablakban, tetszőlegesen elhelyezhetők. Az ablakok átméretezhetők, de a munkaterület kárára ne növeljük őket minden mérték

felett (lásd a 10-1. ábrát). Ha megtekintettük a paletta színeit, akkor inkább zárjuk be az ilyen nagyméretű ablakokat. A direkt színek alkalmazása roppant egyszerű. Ha nincs kijelölve rajzelem, akkor az alapértelmezett tulajdonságokat adjuk meg, egyébként a kijelölt rajzelem jellemzőit: bal egérgombbal a direkt színre kattintva állítjuk be a kitöltőszínt, jobb egérgombbal kattintva a körvonalszínt határozzuk meg (lásd még a *„Kitöltés és körvonal"* című fejezetet is).

Skálaszínek

Ha a dokumentumban öt, vagy több színt, színes bittérképeket (fényképeket) alkalmazunk, akkor használjunk skálaszíneket. A skálaszínek között is találunk névvel ellátott színeket, de saját színeket is kikeverhetünk. A saját színeknek nevet is adhatunk. A gyakran használt színeknél ez, valamint a szín palettába vétele és elmentése mindenképpen célszerű is, hogy egy másik dokumentum szerkesztése során könnyen alkalmazhassuk ugyanazt a színt. A színek kikeveréséhez négyféle színmodell szerint használhatunk komponenseket.

A négy alapszínt használják általában a színes tintasugaras nyomtatók is, hiszen ezekből a komponensekből mintegy 16 millió féle színt lehet összeállítani. A CorelDRAW már a 4-es változatától képes skálaszínekből álló dokumentumokat alapszínekre bontani.

Színmodellek

A skálaszíneket többféle színmodell alkalmazásával állíthatjuk elő. Ezeket a színösszetevők angol nyelvű kezdőbetűiből képzett mozaikszóval jelöljük. Választhatjuk a Hue, Saturation, Brightness (árnyalat, telítettség, fényerő), Red, Green, Blue (vörös, zöld, kék), Cyan, Magenta, Yellow, blacK (cián, bíbor, sárga, fekete), illetve CIE Lab (Commission Internationale de l'Eclairage – Nemzetközi Világítástechnikai Bizottság) színmodellt. Ezek csak részben konvertálhatók egymásba, alapvetően a későbbi felhasználás dönti el, hogy a dokumentumban milyen színmodell alapján keverjük ki a színeket.

A nyomtatás számára a CMYK színmodell a legalkalmasabb, így alkalmazzuk ezt, ha a végtermék kinyomtatásra kerül. A következőkben bemutatott párbeszédpanelek **Model** listájában választhatunk színmodellt. Ha előzőleg kiválasztottunk egy díszítőszínt, akkor ezzel azt azonnal konvertáljuk is a listából kiválasztott színmodellnek megfelelően.

A körvonal és a kitöltőszínek beállításánál ismertettük a színbeállító párbeszédpanelek alkalmazását (lásd az 5-3. ábrát), ezért e helyen igyekszünk elkerülni az ismétléseket.

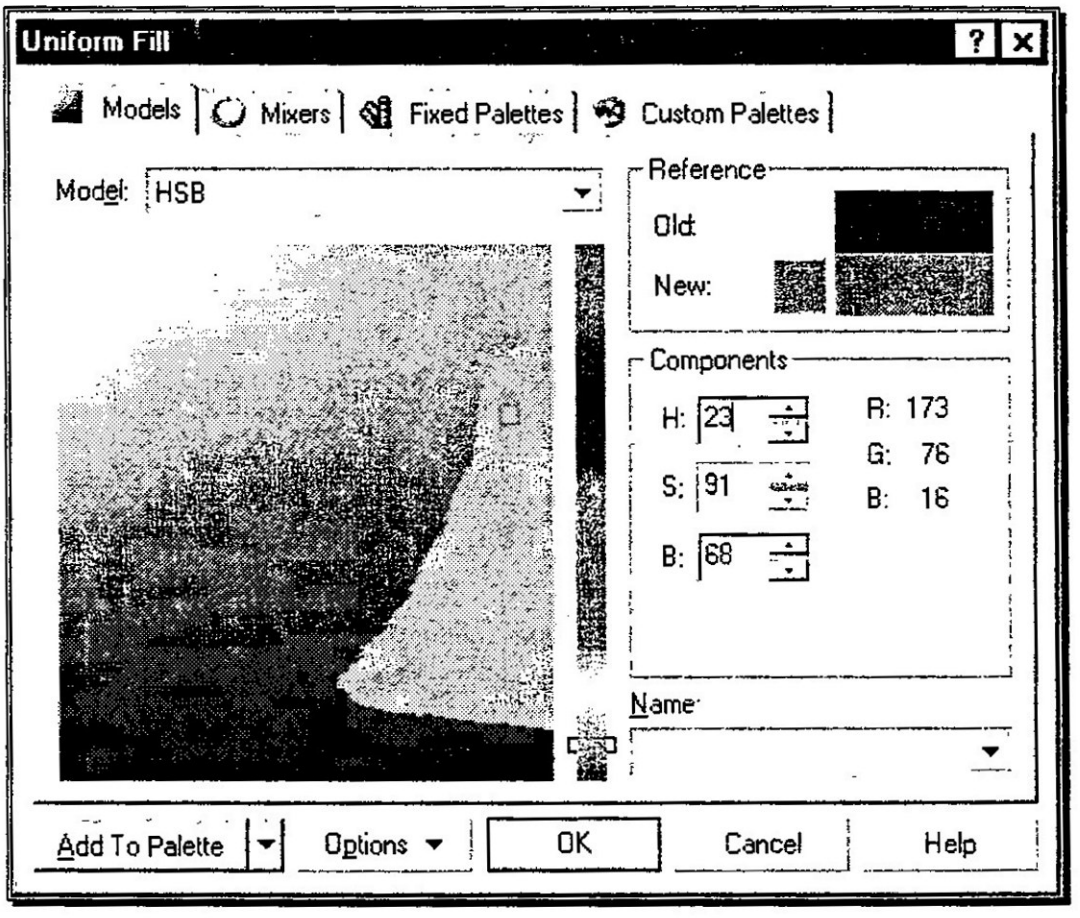
HSB modell

Ez a – színes nyomtatóiról híres Tektronix cég által kifejlesztett – modell a Hue, Saturation, Brightness (árnyalat, telítettség, fényerő) komponensekből építi fel színskáláját. Ezek – az emberi színérzékelésen alapuló – aránya szabja meg a látható színt. E modell választásakor a színkeverő ablakban egy négyszög és egy téglalap alakú színkeverő mező jelenik meg (ha az **Options** nyomógomb menüjének **Color Viewers** ▸ almenüjéből a **HSB – Hue Based** megjelenítést választjuk, vagy elfogadjuk az alapértelmezett beállítást). A telítettséget és fényerőt a bal oldali keverő mezőben, az árnyalatot a jobb oldali mezőben állítjuk be (lásd a 13-2. ábrát). A komponensek arányát számértékekkel is megadhatjuk a **Components** csoportban. Itt láthatjuk a kikevert szín RGB, HSL, Lab, illetve CMYK összetevőit is (ha ezt választjuk az **Options** nyomógomb menüjének **Value 2** ▸ almenüjéből):

A színárnyalat a **H** (Hue) mezőben 0-360 közötti értéket vehet fel és a színt (illetve annak színkörön való elhelyezkedését) jelenti.

A telítettség az **S** (Saturation) mezőben 0-100 közötti értékű lehet, a 0% a szürkének, a 100% a teljes színtelítettségnek felel meg.

A fényerő vagy világosság a **B** (Brightness) mezőben szintén 0-100 közötti értéket vehet fel.

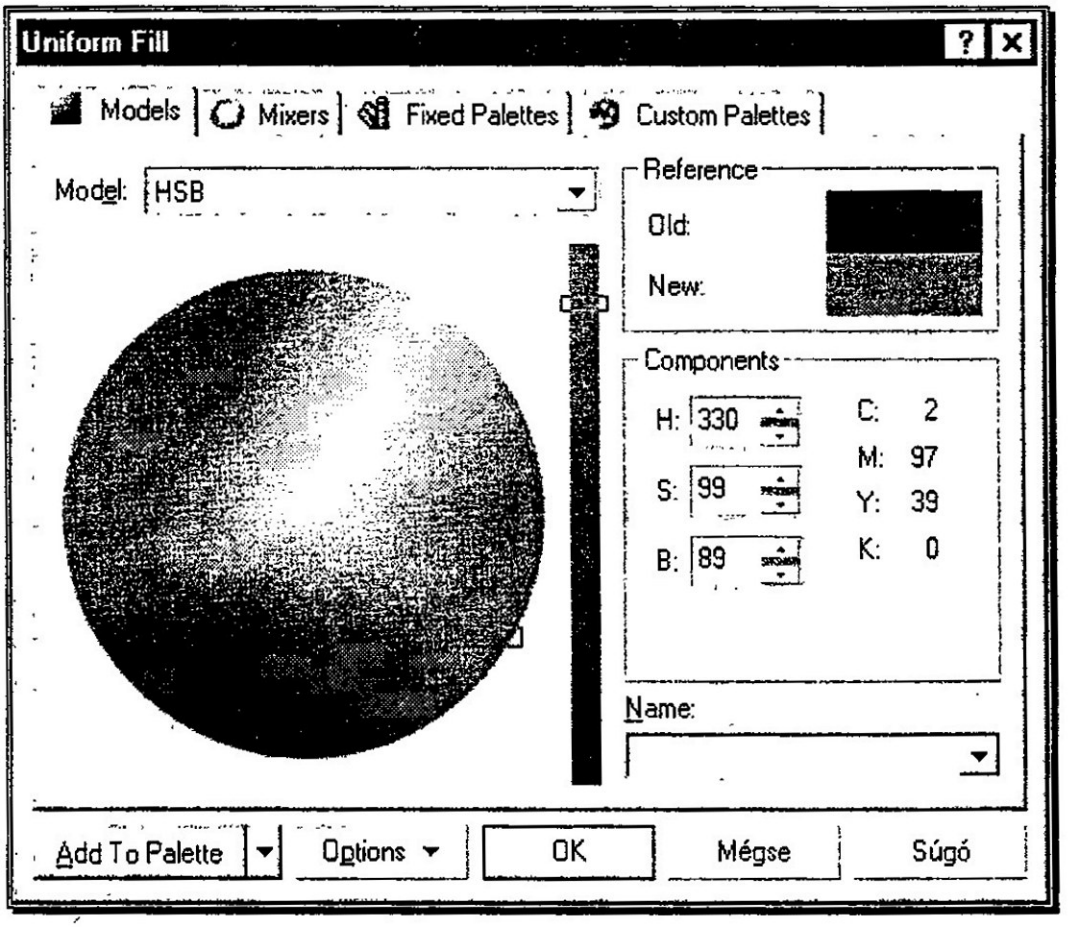


13-2. ábra

A fenti lehetőségek kombinációjaként ezzel a módszerrel 360x100x100, azaz 3600000 szín állítható elő. Ezzel az additív (összeadó, az RGB monitoroknak, digitális kameráknak megfelelő) és a szubtraktív (kivonó, a nyomtatásnak megfelelő) színeket is kifejezhetjük.

A CorelDRAW a HSB színmodellel elkészített színeket CMYK alapszínekre alakítja át, ami megfelel a nyomdatechnikai követelményeknek. Ugyanakkor a két színmodell gyökeresen eltér egymástól, így célszerűbb inkább a CMYK színmodellt használni a színek kikeveréséhez.

Az **Options** nyomógomb menüjének **Gamut Alarm** kapcsolójának bekapcsolása után a program elkülöníti a nyomtatónkkal megjeleníthető és arra alkalmatlan tartományt a színminta négyzetben, illetve más nézetek esetén a színkeverő körben vagy hatszögben (lásd a 13-2. ábrát). A nyomtatható színek az árnyalatos részen láthatók.

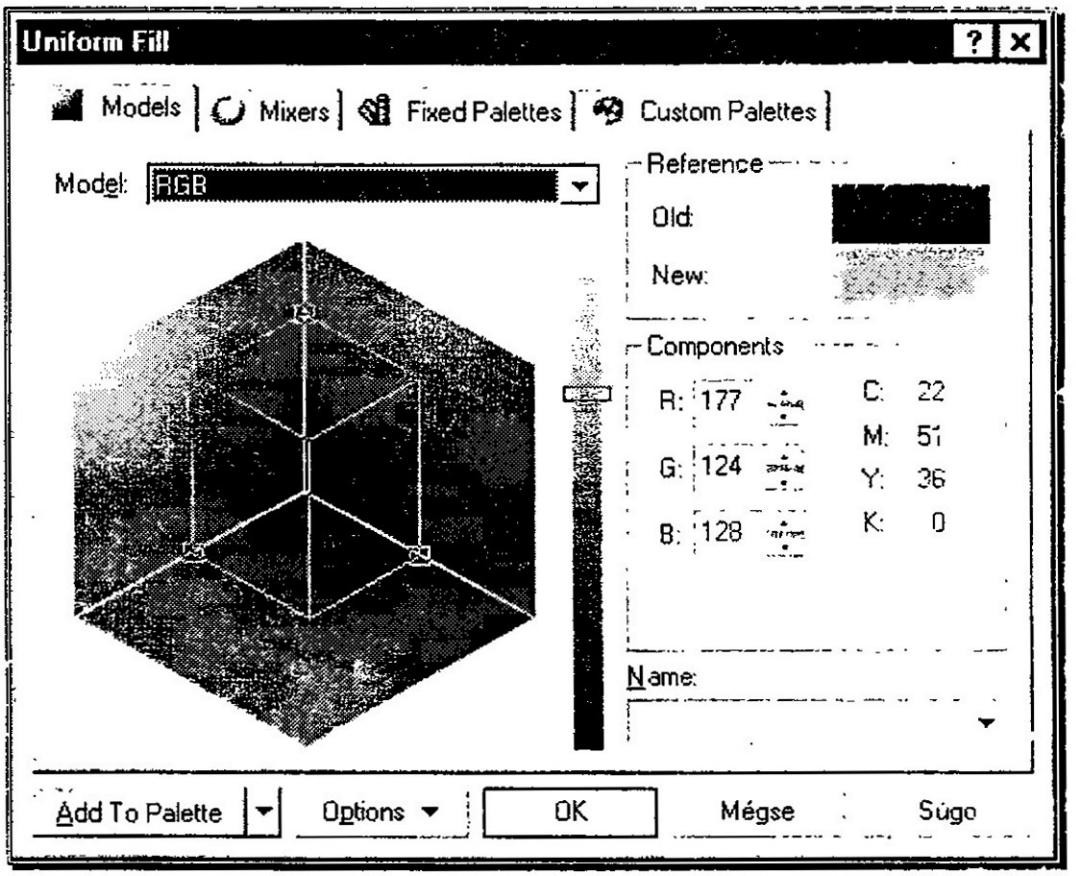


13-3. ábra

A korábbi programváltozatokban a HSB modell színbeállítására a 13-3. ábra szerinti párbeszédpanelt alkalmazhattuk. Most is beállíthatjuk ezt, ha az **Options** nyomógomb menüjének **Color Viewers** ▸ almenüjéből a **HSB – Wheel Based** megjelenítést választjuk. Itt a színárnyalatot a kör kerülete mentén, a telítettséget sugárirányban állítjuk be, a fényerőt a jobb oldali beállító sávon határozzuk meg.

RGB modell

Az összeadó színkeverésnek megfelelő RGB modellben a három alapszín a vörös, a zöld és a kék. Ezek egymásra vetítésével áll elő a szín, tehát ezt a fényt kibocsátó, illetve érzékelő berendezések használják (video, monitor, digitális kamera, szkenner). A három komponens mindegyike 0 és 255 közötti értékeket vehet fel, azaz egyenként 8 bites mélységben tárolhatók, így összesen 24 biten, ami 16777216 szín elkülönítésére ad módot (lásd a 13-4. ábrát). A valós színű megjelenítéshez erre a színfelbontásra alkalmas monitort kell használnunk.



13-4. ábra

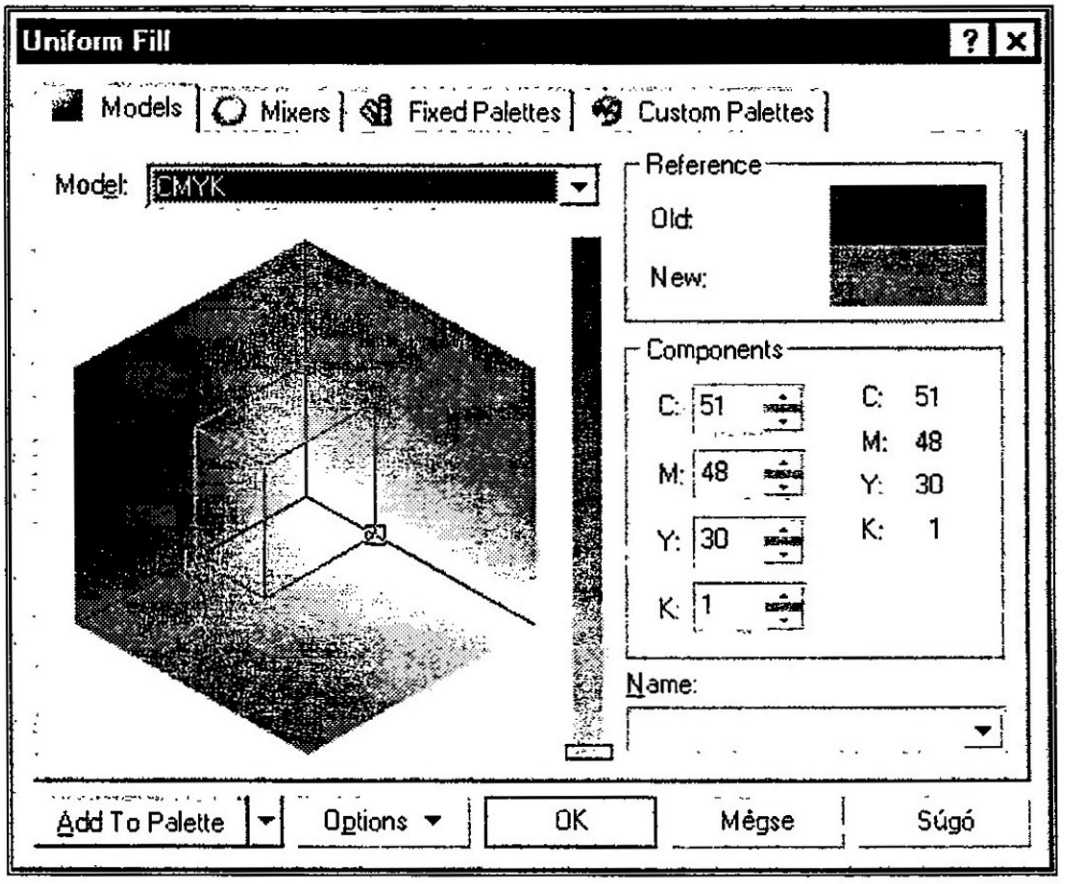
A CorelDRAW az RGB színmodellel elkészített színeket szintén CMYK alapszínekre alakítja át, ami megfelel a nyomdatechnikai követelményeknek. Ez a két színmodell is gyökeresen eltérő, így célszerűbb inkább a CMYK színmodellt használni a színek kikeveréséhez.

CMYK modell

A Cyan (cián), Magenta (bíbor), Yellow (sárga), blacK (fekete) színmodellt a négyszínnyomásos nyomdatechnikához fejlesztették ki (lásd a 13-5. ábrát). Ezt az összeadó színkeverési módot alkalmazzák a tintasugaras nyomtatók is.

A színmezőből választott színek esetén a program automatikusan cseréli a szürke árnyalatokat adó színkeverékeket a fekete árnyalataira. Ezzel (a Gray Color Replacement – GCR eljárással) csökken a szükséges festék mennyisége. Ha a komponenseket számértékekkel adjuk meg, akkor ezt a műveletet manuálisan kell elvégeznünk.

Például a [C:30%, M50%, Y40%, K:0%] komponensekkel megadott színt helyettesíthetjük a [C:0%, M20%, Y10%, K:20%] összetevőkkel. A három alapszínből (a nyomdatechnika miatt) amúgy is csak elméletileg lehet a fekete színt előállítani. A színrebontás során ezekre az összetevőkre bontjuk a dokumentumban alkalmazott színeket és mindegyik alap színhez külön nyomólemez készül.



13-5. ábra

A Trumatch és Pantone Process színskálákból pontosan lehet a CMYK konverziót elvégezni, hiszen ezeket a díszítőszín listákat is az alapszínekből keverték ki.

CIE Lab modell

A CIE 1931-ben kidolgozott színmodelljét 1976-ban továbbfejlesztették és kialakították a Lab színrendszert, amely elméletileg alkalmazza az RGB és a CMYK színmodellek teljes színtartományát. Három komponense:

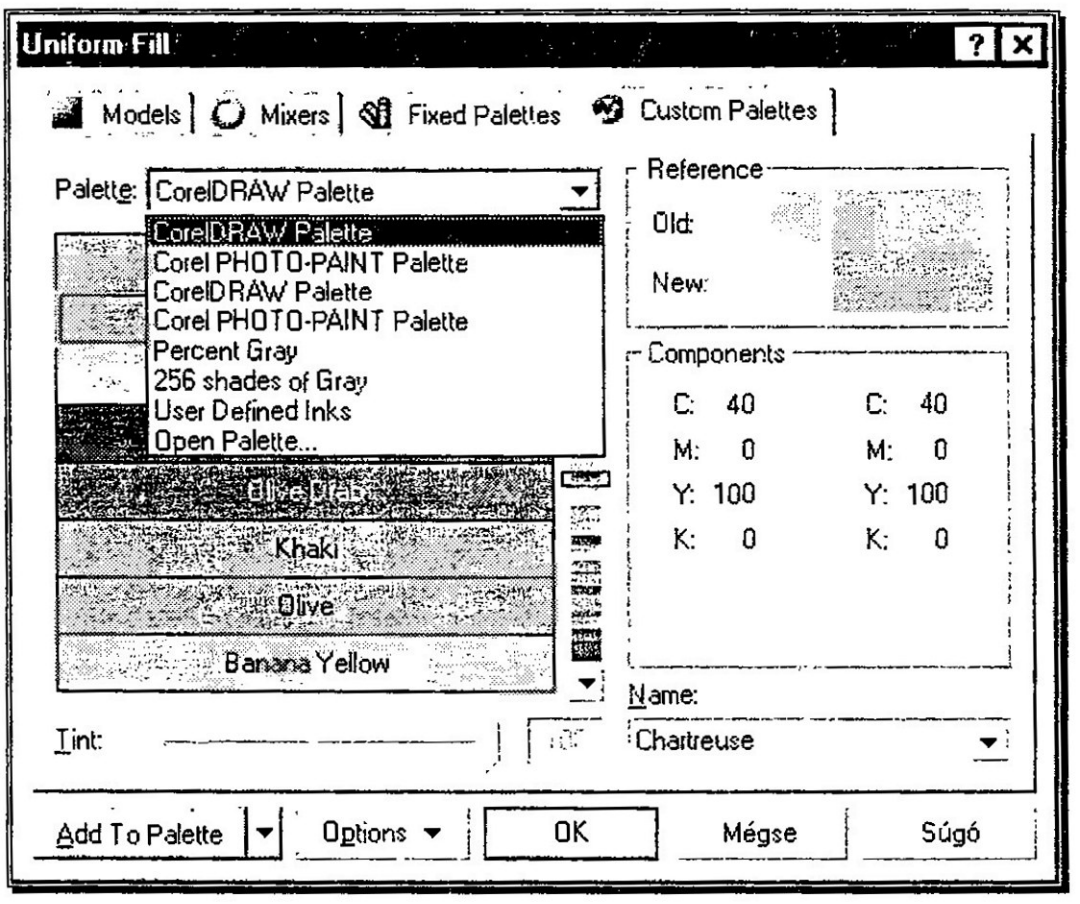
A világosság az **L** (Lightness) mezőben 0%-100% közötti értéket vehet fel.

A zöld-vörös színösszetevő (**a**) értéke –128 és 127 közötti lehet, a kék-sárga komponens (**b**) –128 és 127 közötti értéket vehet fel. Így összesen 100x256x256 féle, azaz 6553600 színt különböztethetünk meg.

Paletták kezelése

A rajzelemek körvonalának és kitöltésének színbeállítását korábban tárgyaltuk. A palettákról kiválasztott színek komponensei, illetve díszítőszín nevei megjelennek az állapotsor jobb oldali részén, ha kijelölünk egy rajzelemet (lásd a 13-6. ábrát).

13-6. ábra



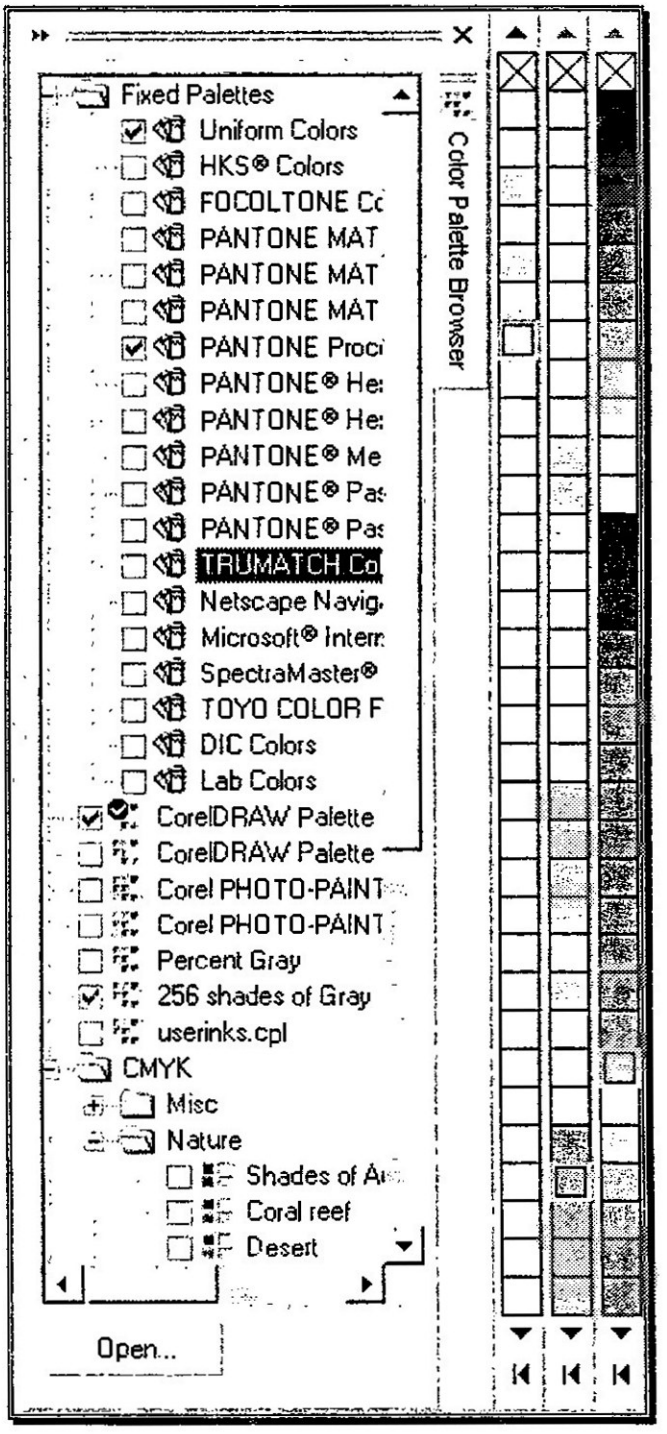
13-7. ábra

Új palettát a színbeállító párbeszédpanel **Custom Palettes** lapjának **Palette** mezőjében, az *Open Palette* listaelem választásával vagy a **Window** menü **Color Palettes ▸ Open Palette** parancsával tölthetünk be (lásd a 13-7. ábrát). A program a felhasználói palettákat *.cpl*, a díszítőszín palettákat *.ipl*, a skálaszínekből színkeveréssel összeállított palettákat *.pal* kiterjesztésű állományokban tárolja.

A megnyitott paletták a munkaablak jobb oldalán jelennek meg. Az itt megjelenő színlisták kikapcsolására és újabb paletták megjelenítésére egyaránt használható a **Window** menü **Color Palettes ▸ Color Palette Browser** vagy **Dockers ▸ Color Palette Browser** parancsával megjeleníthető színkezelő (lásd a 13-8. ábrát). Ez dokkolt ablakban jelenik meg, szintén a munkaterület jobb oldalán, de ez is áthelyezhető egérrel. A **Window** menü **Color Palettes ▸ None** parancsa bezárja az összes palettát.

A színkezelő **Fixed Palettes** csoportjában található paletták gyárilag előállítottak, ezeket nem módosíthatjuk. A többi paletta színei szerkeszthetők a színbeállító párbeszédpaneleken. A paletták bekapcsolásához jelöljük be a paletta neve előtti jelölőnégyzetet, kikapcsolásukhoz pedig töröljük.

A színkezelő **Open** nyomógombjával is kezdeményezhetjük újabb paletták betöltését a háttértárról. A kilépéskor a program a munkakörnyezettel együtt elmenti a megnyitott paletták helyzetét is és a legközelebbi programindításkor ismét megjeleníti azokat.



13-8. ábra

Színek választása

A díszítőszíneket a korábban leírt módon választhatjuk a színbeállító párbeszédpaneleken vagy a munkaterület jobb oldalán megjelenített palettákról, illetve a következőkben bemutatásra kerülő **Colors** dokkolt ablakból. Ha egy ismert nevű, például kinyomtatott színmintából származó színt akarunk kiválasztani, akkor a színbeállító párbeszédpanelek **Name** mezőjébe írjuk a nevet vagy a listájából választjuk ki.

A skálaszínek (Process Colors) kikeverésére használjuk a színbeállító párbeszédpaneleket. A szín attól függően lesz körvonal vagy kitöltőszín, hogy a körvonal vagy a kitöltő kinyílóról jelenítettük meg a beállító párbeszédpanelt.

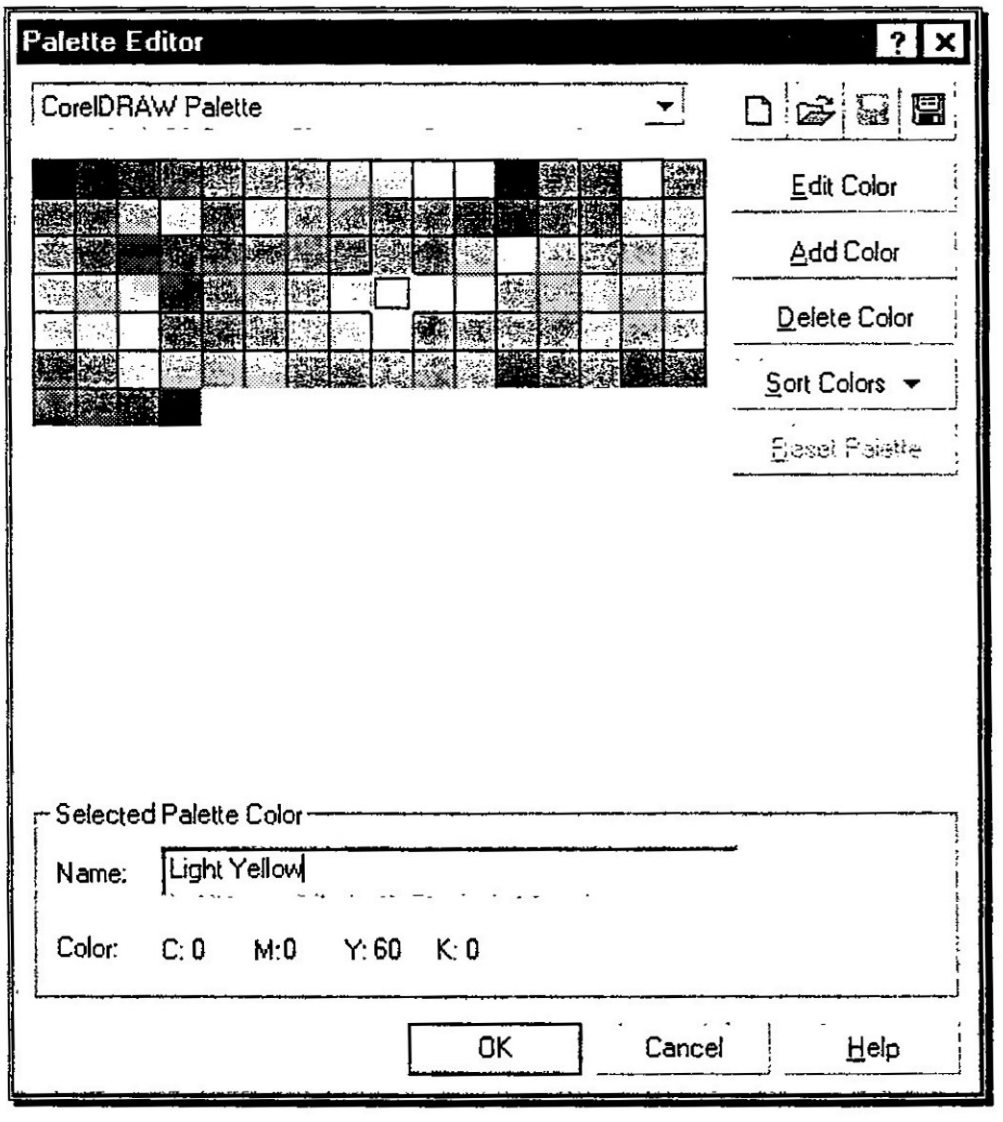
Színek létrehozása

Az általunk létrehozott színnek is adhatunk nevet a **Name** mezőben. Az aktuális palettát bővíthetjük a színkeverő ablakokban meghatározott színnel, ha a párbeszédpanel **Add To Palette** nyomógombjára kattintunk.

Ha több palettát megnyitottunk, akkor a színkeverő ablakokban a párbeszédpanel **Add To Palette** nyomógombjának jobb oldalára kattintva legördülő listában megadhatjuk, hogy a kialakított színnel melyik palettát bővítjük.

A paletták testre szabása

A **Window** menü **Color Palettes ▸ Palette Editor** parancsával megjeleníthető palettaszerkesztő párbeszédpanelt használhatjuk új paletták létrehozására, meglévők módosítására, elmentésére (lásd a 13-9. ábrát).



13-9. ábra

Ugyanezt a párbeszédpanelt jeleníti meg a **Tools** menü **Palette Editor** parancsa is. A párbeszédpanel felső listájából választhatjuk ki a módosítandó palettát a korábban betöltöttek közül.

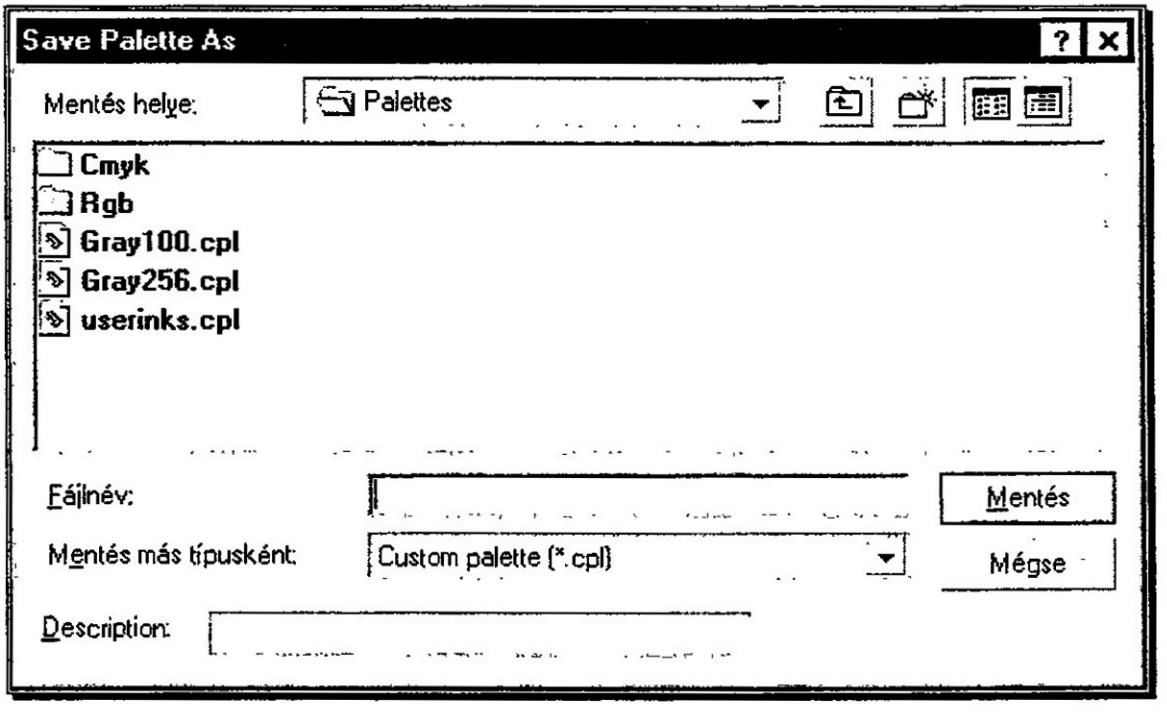
A módosítandó színt a paletta megjelenített színei közül választjuk ki, majd megnyomjuk a párbeszédpanel **Edit Color** nyomógombját. Ezt követően a már ismert színbeállító párbeszédpanelen határozzuk meg a lista kiválasztott színe helyére kerülő módosított színt. A palettát új színnel bővíthetjük, ha a párbeszédpanel **Add Color** nyomógombjára kattintunk. A **Delete Color** nyomógombbal törölhetjük a felesleges színeket a palettából.

A **Sort Colors** nyomógombbal megjeleníthető menüben többféle sorba rendezési szempontból választhatunk. A választás után a program átrendezi a párbeszédpanel és a listán kiválasztott paletta tartalmát. A **Reset Palette** nyomógomb visszaállítja a változtatás előtti állapotot (csak a párbeszédpanel aktuális használata során végzett változtatásokat szünteti meg).

A párbeszédpanel felső részén látható ikonokkal hozhatunk létre új palettát, nyithatunk meg egy korábban létrehozottat, menthetjük el a módosításokat az eredeti fájlba vagy új néven egy másik állományba (lásd a 13-10. ábrát).

Paletta készítése kijelölésből

A **Window** menü **Color Palettes ▸ Create Palette From Selection** parancsával a kijelölt objektumok színeiből készíthetünk új palettát. A parancs kiadása után azonnal a paletta új néven mentését lehetővé tevő párbeszédpanel jelenik meg.



13-10. ábra

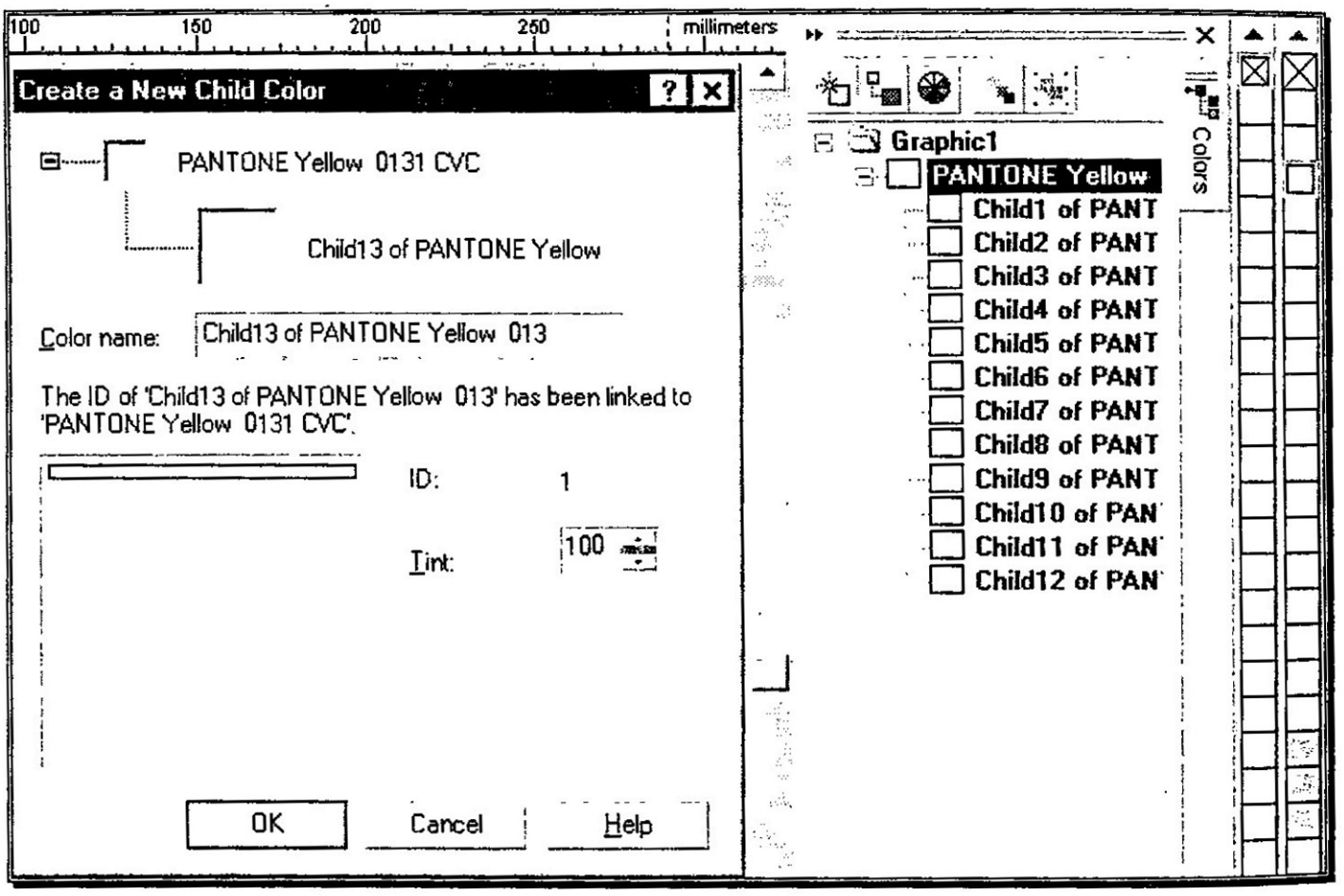
A kijelölt objektumok körvonal és kitöltőszíne egyaránt az új palettába kerül. A paletták kezelését jelentősen megkönnyíti, ha nevet, leírást adunk a **Description** mezőben.

Paletta készítése a dokumentumból

A **Window** menü **Color Palettes ▸ Create Palette From Document** parancsával a teljes dokumentum összes alkalmazott színéből készítünk új palettát. A parancs kiadása után itt is elmenthetjük az új palettát.

Színstílusok

A **Tools** menü **Color Styles** parancsával, illetve a Color Styles ikonnal jelenítjük meg a **Colors** dokkolt ablakot, amelyen színstílusokat, illetve azok leszármazottait hozhatjuk létre (lásd a 13-11. ábrát). Az itt létrehozott színeket helyi menüjük **Add to Default Palette** parancsával az aktuális palettákhoz adhatjuk. A kijelölt objektum akkor veszi fel a **Colors** ablakban kattintással kiválasztott színt, ha közben a Ctrl billentyűt is nyomva tartjuk.



13-11. ábra

14. FEJEZET

BITKÉP MŰVELETEK

Ez a fejezet a bitképek, vagyis raszteres, fényképszerű objektumok kezelését tárgyalja. A CorelDRAW programcsomag része a Corel PHOTO-PAINT program is, amely igazán kiváló képességekkel rendelkező fotoretusáló, képmanipuláló eszköz. Ennek számtalan lehetősége közül néhányat (többnyire a képekre vonatkozó különleges hatások kialakítását) beépítették a CorelDRAW programba is. Ennek oka az, hogy a CorelDRAW dokumentumok rendszerint „hibrid" tartalmúak, vagyis raszteres és vektoros elemek komplex összességét jelentik. Ugyanakkor a raszteres képszerkesztő is egyre több olyan tulajdonságot kap, amelyek korábban csak vektoros szerkesztőkben fordultak elő (ilyen például a rétegek, objektumok kezelése). Végső soron egyfajta konvergáló fejlődésnek vagyunk tanúi (ez igaz a konkurens termékekre is).

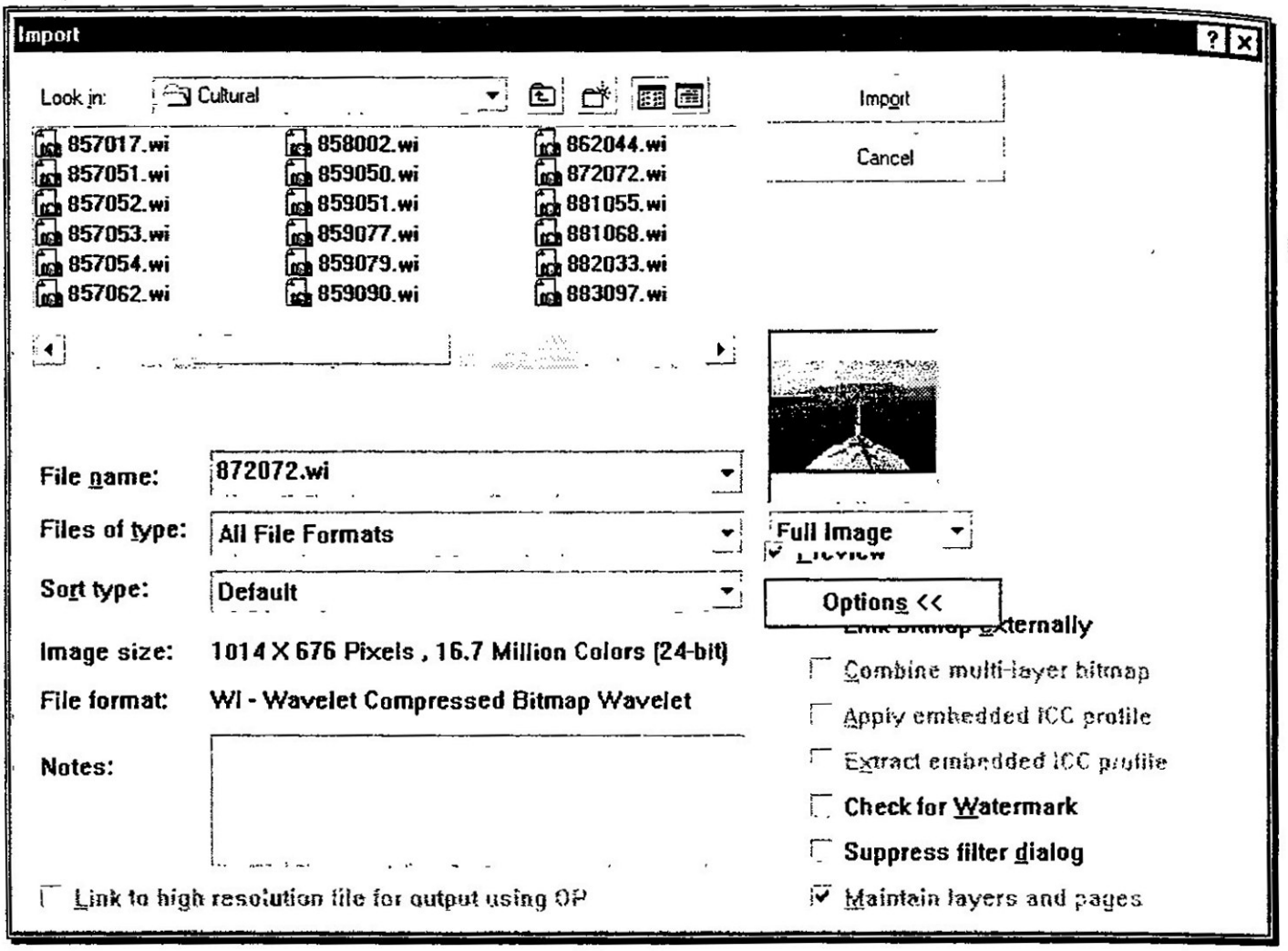
A CorelDRAW-ban kialakított dokumentumainkhoz felhasználhatjuk a programcsomag 3. telepítő CD lemezen található objektum, ecset, képszóró és fényképgyűjtemény darabjait is.

Bitképek betöltése

Bitképeket betölthetünk a vágólapon keresztül, vagy importálással. A vágólapon keresztüli betöltést akkor alkalmazzuk, ha egy raszteres képszerkesztőben (például a Corel PHOTO-PAINT, Microsoft Photo-Editor, Paint stb.) kivágjuk a kijelölt beillesztendő képrészletet és a vágólapra helyezzük (az ottani **Edit** menü **Cut** vagy **Copy** parancsával). Ezután átváltunk a CorelDRAW programra és itt adjuk ki a beillesztés parancsát az **Edit** menü **Paste** parancsával, a Shift+Ins billentyűkombinációval vagy a Standard eszköztár Paste ikonjával.

Importáláshoz, vagyis bittérképes fájl teljes vagy részleges beolvasásához a **File** menü **Import** parancsát, illetve a Ctrl+I billentyűkombinációt adjuk ki, vagy az Import ikonra kattintunk.

A megjelenő **Import** párbeszédpanelen van még mit csiszolni (lásd a 14-1. ábrát). A mintaablak alatt részben elfedett helyen látható a **Preview** jelölőnégyzet, amelyet bejelölve a mintaablakban megjelenik a párbeszédpanel fájlkijelölő ablakában kiválasztott állomány kicsinyített képe. A jelölőnégyzet feletti listában adjuk meg, ha teljes képet akarunk betölteni (*Full Image*).



14-1. ábra

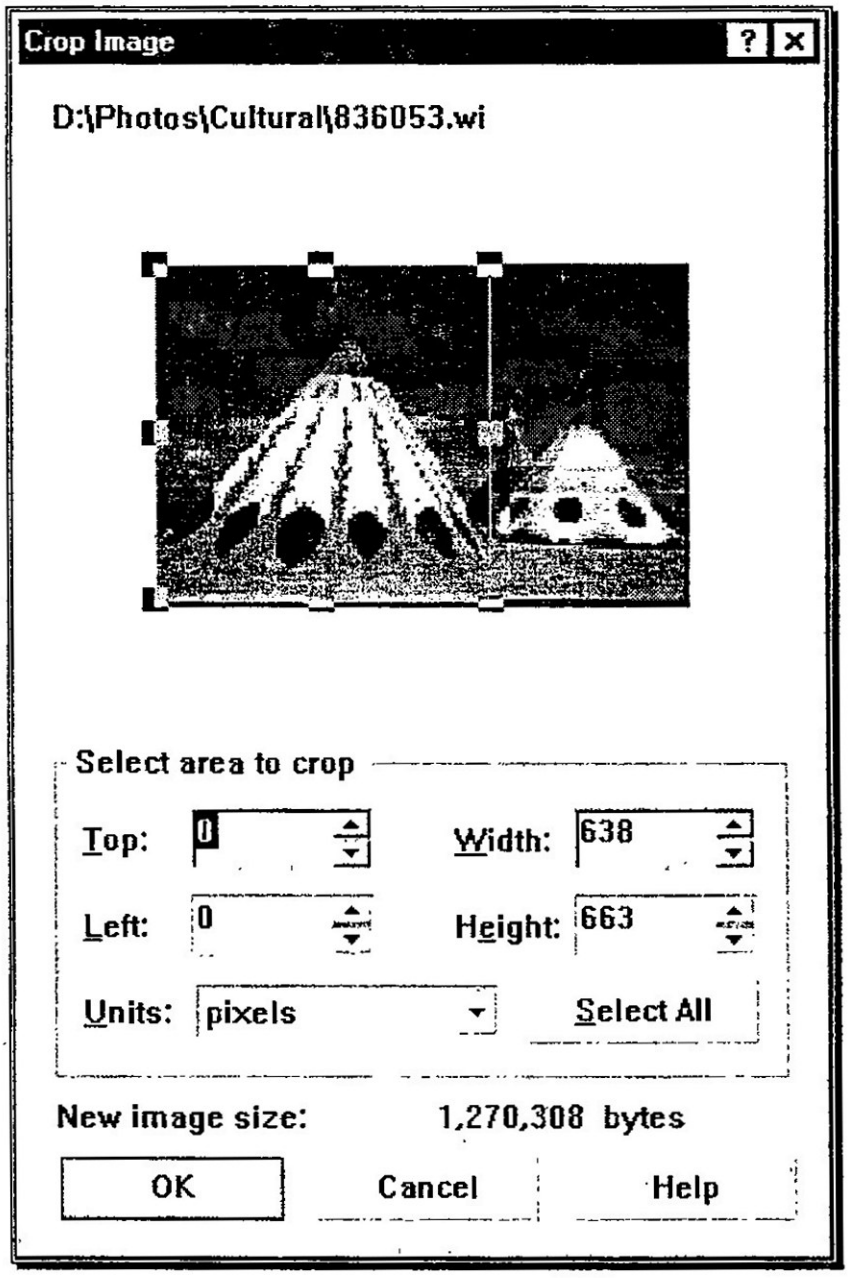
A **File name** listában válogathatunk a korábban betöltött képek nevei között. Az **Import** paranccsal nemcsak bittérképeket (*.bmp, .cal, .fpx, .gif, .img, .jpg, .mac, .pcd, .pct, .pcx, .pp4, .pp5, .psd, .riff .sct, .tga, .tif, .wi, .wmf, .wpg* típusú képfájlokat), hanem szinte tetszőleges állományokat is betölthetünk. A **Files of type** lista egyféle szűrő funkcióját is betölti, az itt beállított állománytípusok jelennek meg a párbeszédpanel felső részében a kiválasztó ablakban. A párbeszédpanel alsó részében látható beállítási és az állománnyal kapcsolatos információkat rögzítő lehetőségek az **Options** nyomógombbal tüntethetők el vagy jeleníthetők meg.

Az **Options** nyomógombbal csaknem eltakart részen találjuk a **Link bitmap externally** jelölőnégyzetet, amellyel a betöltött képet külső csatolással látjuk el. Ez annyit jelent, hogy a beillesztett kép megőrzi kapcsolatát az eredetivel, és annak változásai a következő dokumentum betöltéskor megjelennek a dokumentumban is.

Az **Import** párbeszédpanel kezelése egyébként megegyezik a fájlkezelésnél ismertetett **Open** párbeszédpanel kezelésével. A fájl beolvasása az **Import** nyomógombra kattintást követően történik meg. Ekkor a program átvált a munkaablakra, ahol a képbetöltést megelőzően még egeres húzással ki kell jelölnünk a kép helyét.

Képrészlet betöltése

A teljes kép betöltése mellett az importálás során is megadhatjuk azt a képrészletet, amelyet be akarunk tölteni. Ehhez kiválasztjuk a képet, majd az **Import** párbeszédpanelen a mintaablak alatti listán a **Crop** elemet kell kiválasztanunk. Ha ezután az **Import** nyomógombra kattintunk, akkor a megjelenő **Crop Image** párbeszédpanelen adjuk meg a kivágandó képrészlet helyét (lásd a 14-2. ábrát).



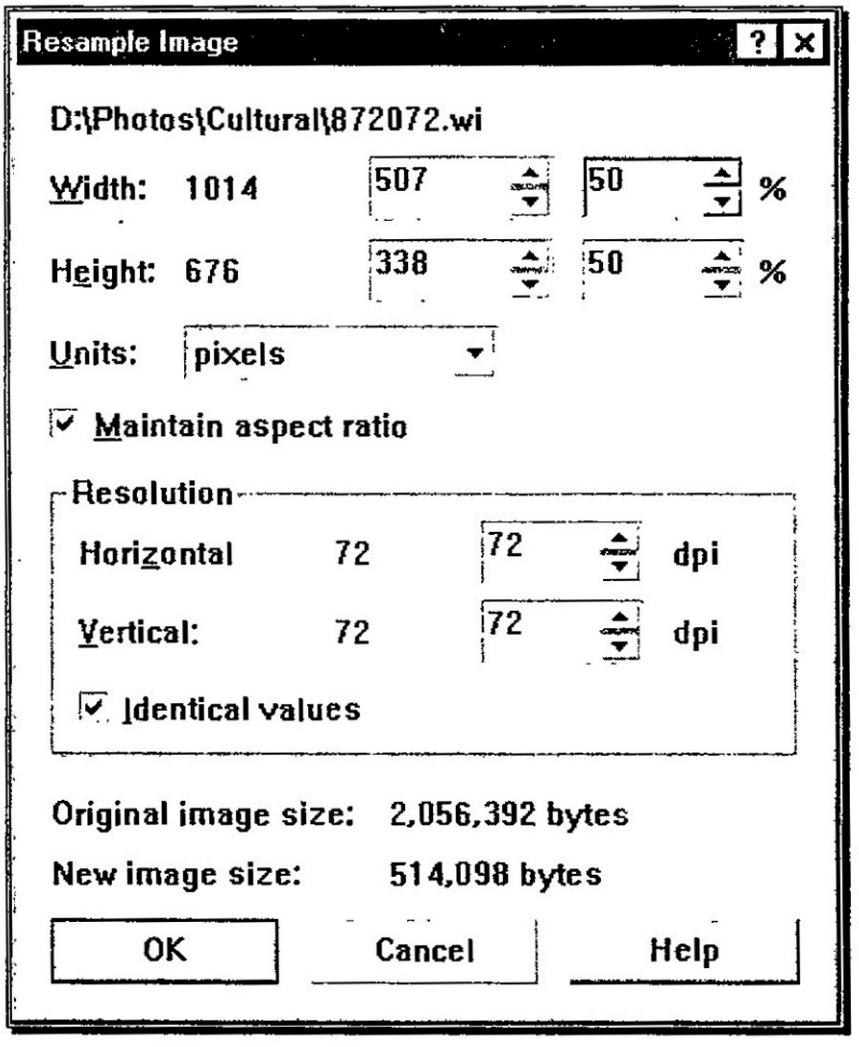
14-2. ábra

A képrészletet kijelölhetjük egérrel, vagy a **Top** (felső), **Left** (bal) sarokpont helyzet és **Width** (szélesség), valamint **Height** (magasság) beállításával. A mértékegységet a **Units** listában állítjuk be. A kijelölt terület megjelenik a párbeszédpanel felső részében és egérrel húzva áthelyezhető, a fogantyúkat mozgatva átmére-

tezhető. A **Select All** nyomógomb kijelöli a teljes képet, tehát megfelel az **Import** párbeszédpanel listájában a *Full Image* elem választásának. A **New image size** mezőben láthatjuk, hogy a beillesztett kép mennyivel növeli meg dokumentumunk méretét.

Képbetöltés átméretezéssel

Az **Import** párbeszédpanelen kiválasztott teljes kép átméretezésével tölthetjük be a bittérképet, ha a mintaablak alatti lista *Resample* elemét választjuk ki (lásd a 14-3. ábrát). A párbeszédpanelen megadhatjuk – a **Maintain aspect ratio** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában –, hogy milyen arányban csökkenjen a kép mérete arányosan (vízszintes és függőleges értelemben egyaránt), vagy a jelölőnégyzet kikapcsolásával a két irányban eltérő mértékben.



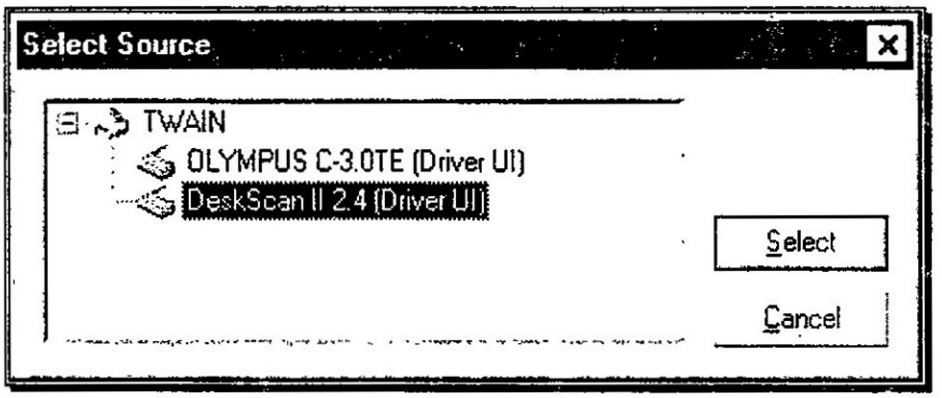
14-3. ábra

A **Resolution** csoportban a kép felbontását is módosíthatjuk. Ügyeljünk arra azonban, hogy a felbontás itteni növelésével a kép minősége nem javítható (ezért csak

kisebb felbontások állíthatók be). Az **Identical values** jelölőnégyzettel szintén egyforma mértékben változtathatjuk meg a felbontást a két irányban.

Képbetöltés lapolvasóról

A szkennerek kezelésére szolgálnak a **File** menü **Acquire Image** ▸ almenüjének parancsai. A **Select Source** paranccsal választjuk ki a lapolvasó eszközt, illetve a hasonló perifériát (például kamerát).



14-4. ábra

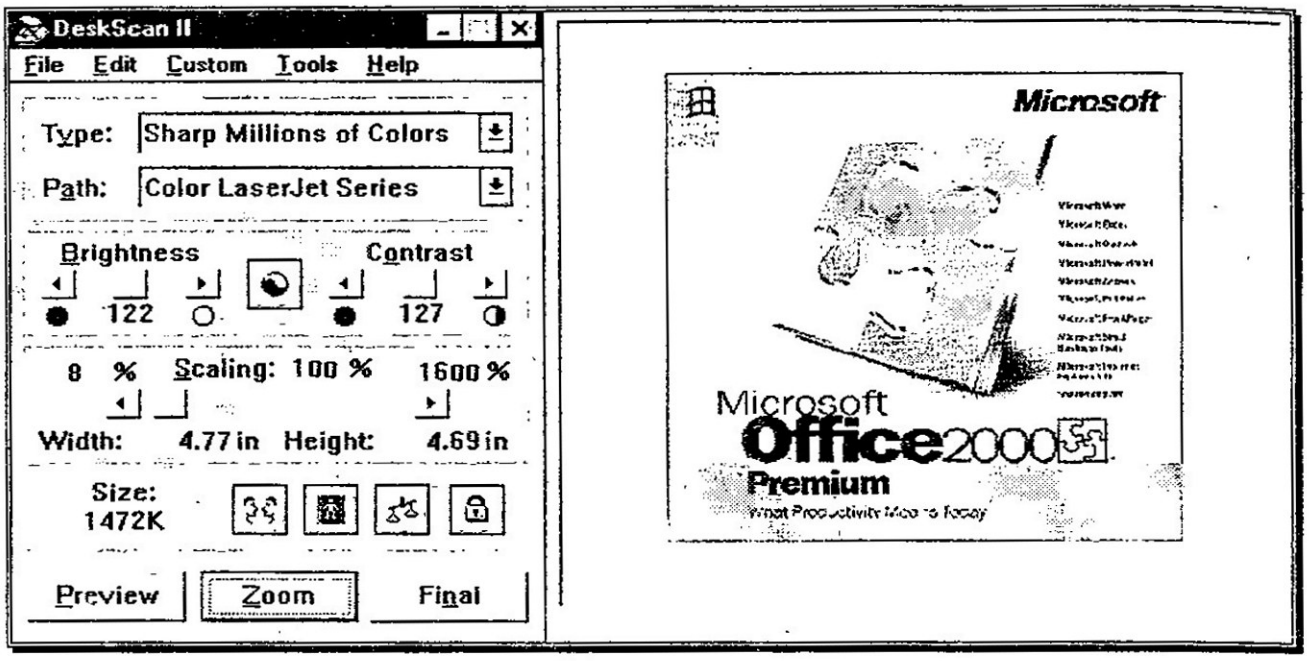
A kép beolvasására az **Acquire** parancsot adjuk ki. Ekkor a csatlakoztatott eszköztől függő program indul el, amelyen beállíthatók a kép beolvasásához szükséges paraméterek, kijelölhető a digitalizálandó képrészlet (a gyakori Hewlett Packard szkennerekhez a 14-5. ábrán vagy újabban a 14-6. ábrán bemutatotthoz hasonló alkalmazás társul).

A **Preview** nyomógombbal (az újabb programnál **Scan/Preview** paranccsal) „munkaközi minőségben", gyorsan olvassuk be a képet, hogy azon a beállításokat elvégezhessük. A **Zoom** nyomógomb segítségével felnagyíthatjuk a beállításra szolgáló képet, hogy a paraméterek pontosabban meghatározhatók legyenek.

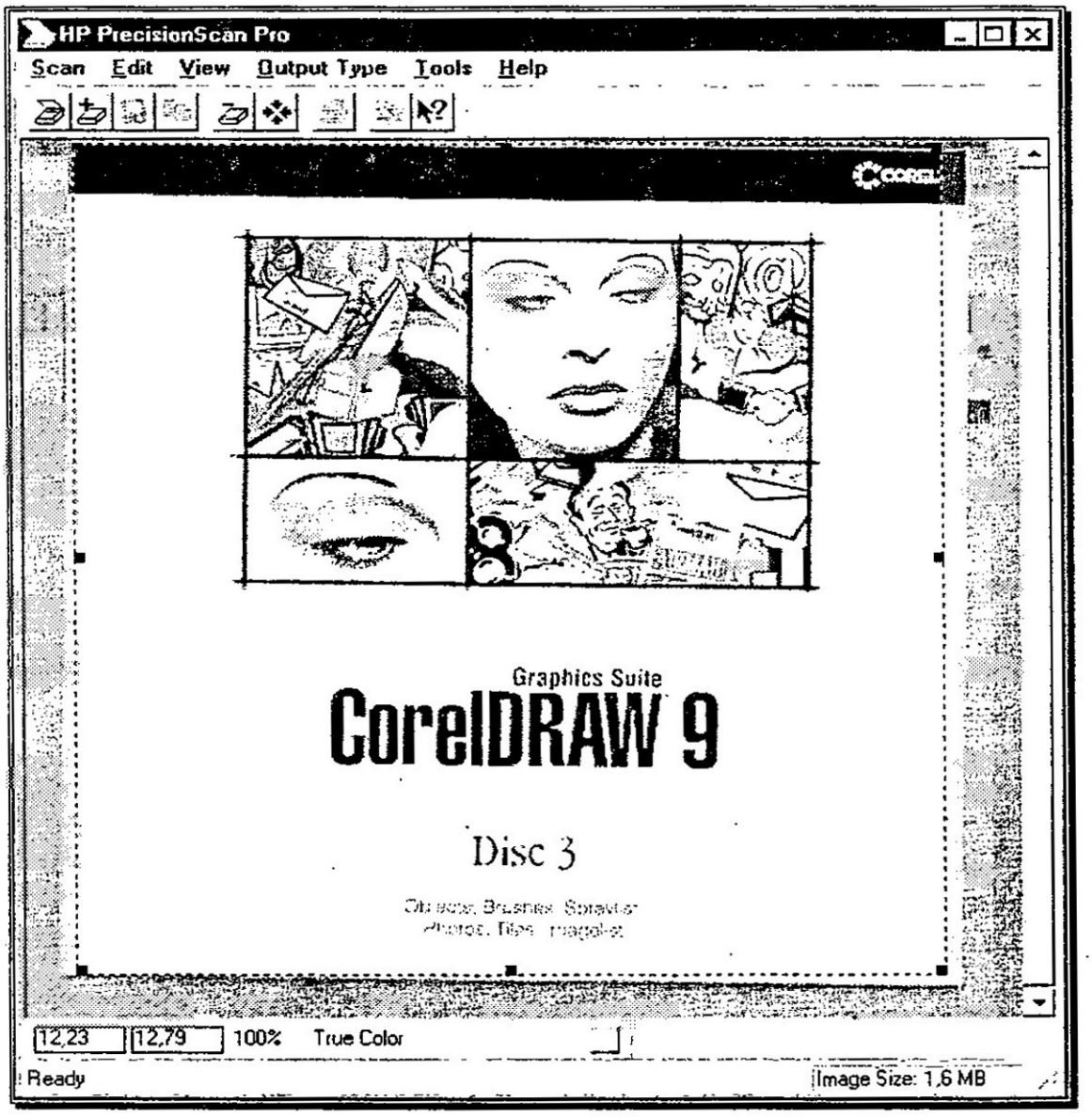
A beállítási lehetőségek között szerepelnek a fényerőre (Brightness), kontrasztra, nagyításra (Scaling), az eredmény felbontására (Output Type, Path) vonatkozó és egyéb (tükrözés, negatív kép stb.) szempontok. A beolvasandó négyszögletes területet minden esetben egérrel kell körülhatárolni.

Ha a beolvasó programot nem önállóan indítottuk (hanem például a CorelDRAW-ból hívtuk meg), akkor a **Scan/Place Image** paranccsal helyezhetjük el a képet a befogadó dokumentumba. Egyébként a kép tetszőleges formátumban tárolható a **File** vagy **Scan** menü **Save as** parancsával.

A végső letapogatást a **Final** nyomógomb vagy a kép mentése parancs indítja el, ez a művelet már a végleges beállításokat alkalmazza, így jóval tovább tart.



14-5. ábra

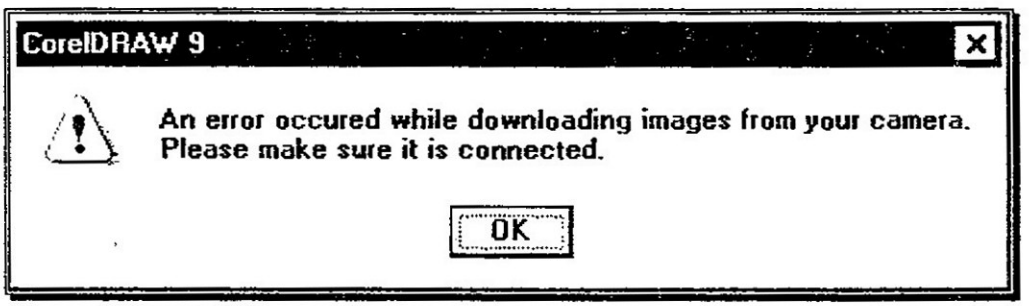


14-6. ábra

Képbetöltés digitális kamerából

A digitális kamerák képeit betölthetjük vezeték nélküli infravörös, vezetékes USB, SCSI, soros csatolón keresztül vagy PCMCIA adapterrel, illetve a SmartMedia kártyákat fogadó floppy adapterrel. Ez utóbbi kettő kezelése a háttértárakhoz hasonló. A vezetékes átvitelnél a következő lépéseket hajtjuk végre:

1. Kapcsoljuk ki a kamerát és a számítógépet.
2. Csatlakoztassuk a kábelt a számítógép egy megfelelő szabad portjához és a fényképezőgéphez.
3. Kapcsoljuk be a kamerát és a számítógépet.
4. Indítsuk el a letöltő programot. Ehhez előbb indítsuk el a CorelDRAW programot, válasszuk ki az eszközt az **Acquire Image ▸ Select Source** paranccsal (lásd a 14-4. ábrát), utána adjuk ki az **Acquire Image ▸ Acquire** parancsot. Ha az átvitel során hiba lépne fel, akkor a program figyelmeztet (lásd a 4-7. ábrát). A hiba elhárítása (például a kamera bekapcsolása) után ismételjük meg a betöltést az **Acquire** paranccsal.

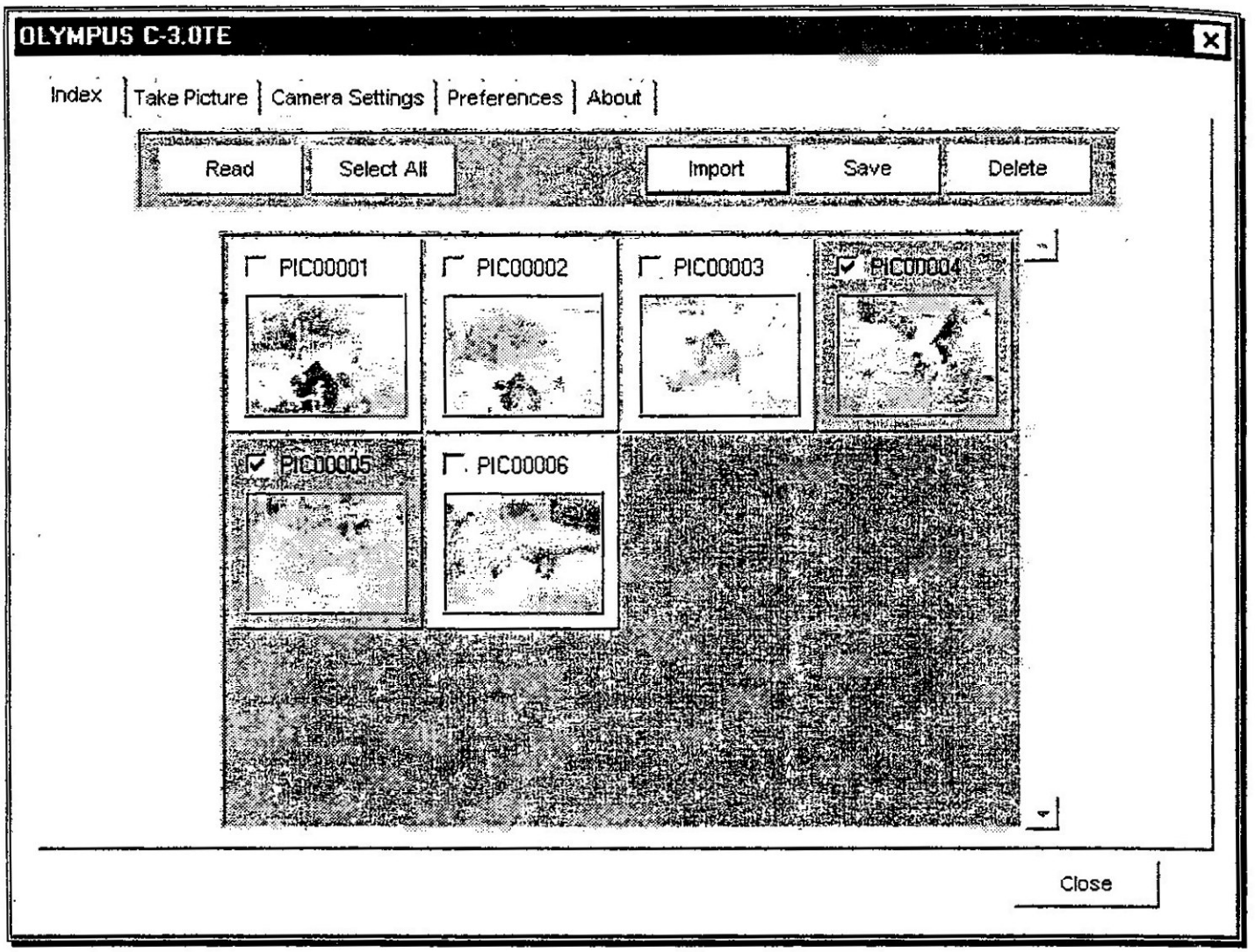


14-7. ábra

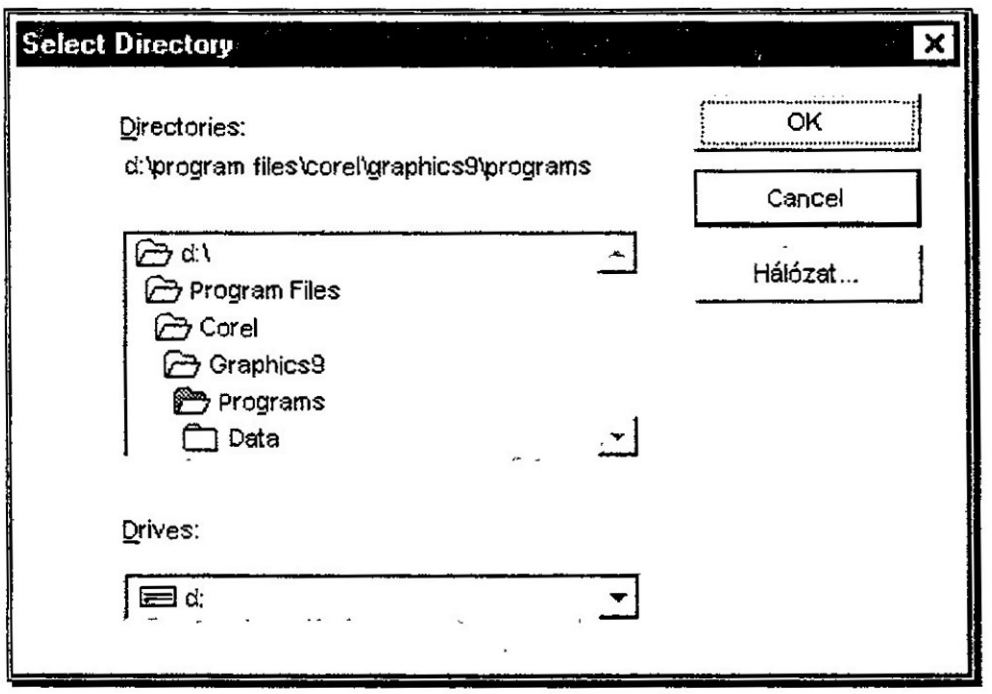
5. A betöltődő program az alkalmazott kamerától függően másképp jelenhet meg (lásd a 14-8. ábrát, amelyen az Olympus kamerákkal szállított képletöltő programot mutatjuk be, a gépekkel és a letöltő, illetve képszerkesztő programokkal részletesebben foglalkoztunk az LSI kiadónál megjelent *„Digitális fényképezőgépek"* című könyvünkben).

A **Read** nyomógombbal a kamera tárolóján megtalálható képek gyors áttekintésére szolgáló képsort jelenítjük meg, a letöltendő kép kiválasztása után az **Import** paranccsal töltjük a dokumentumba (lásd a 4-10. ábrát), illetve a **Save** paranccsal mentjük el háttértárolóra a képeket (lásd a 4-9. ábrát). A **Delete** nyomógombbal még a kamerában törölhetjük a képeket. Bár a letöltő program megengedi, hogy több képet válasszunk ki, a CorelDRAW dokumentumba csak az első kerül, így ne válasszunk ki több képet, hanem egyesével töltsük be azokat.

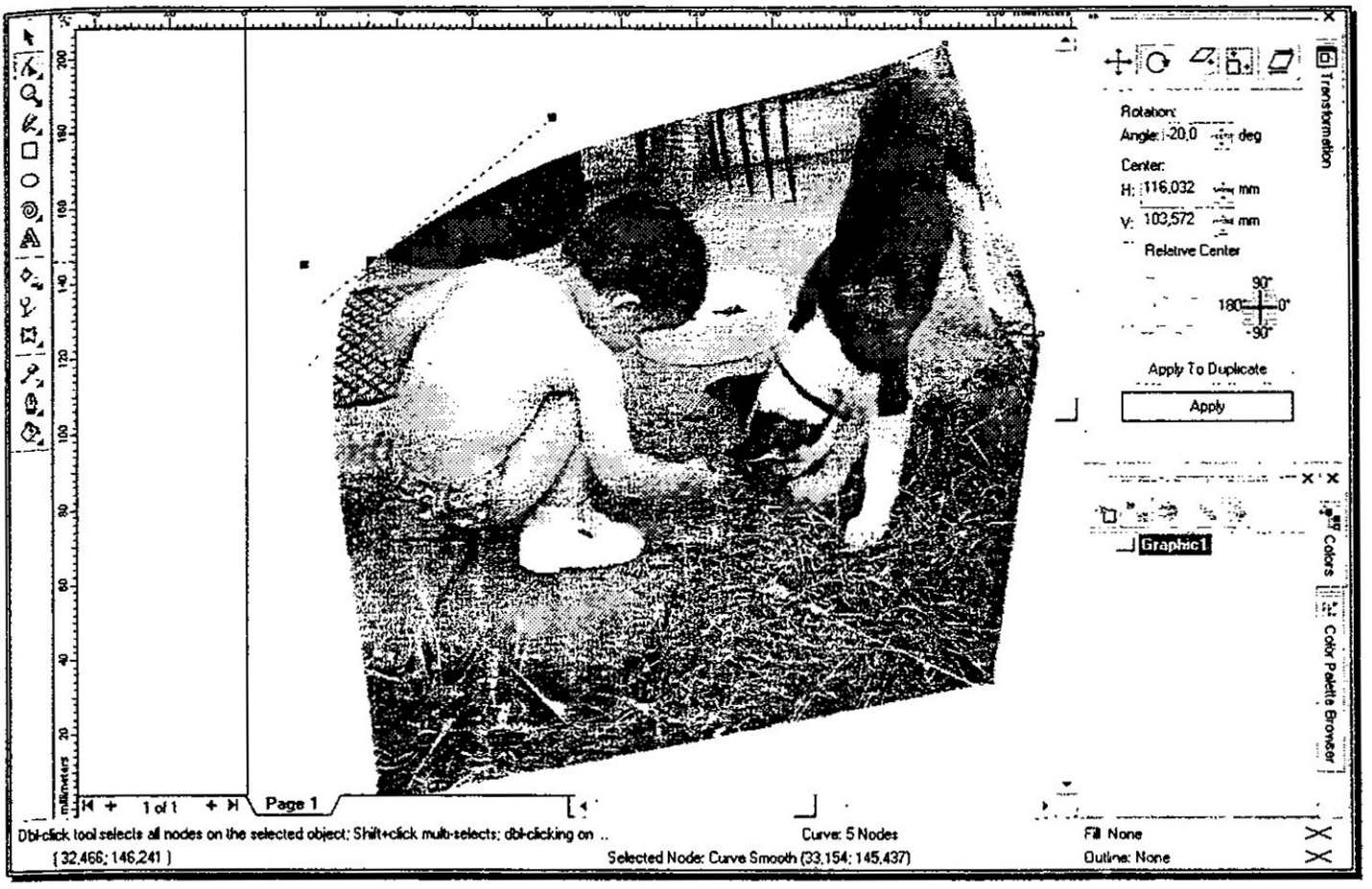
A párbeszédpanel többi lapfülén képeket készíthetünk (mintegy önkioldónak használva az egeret), beállíthatjuk és lekérdezhetjük a gép belső óráját (amit szinkronizálhatunk a számítógép órájával) és egyéb tulajdonságait.



14-8. ábra

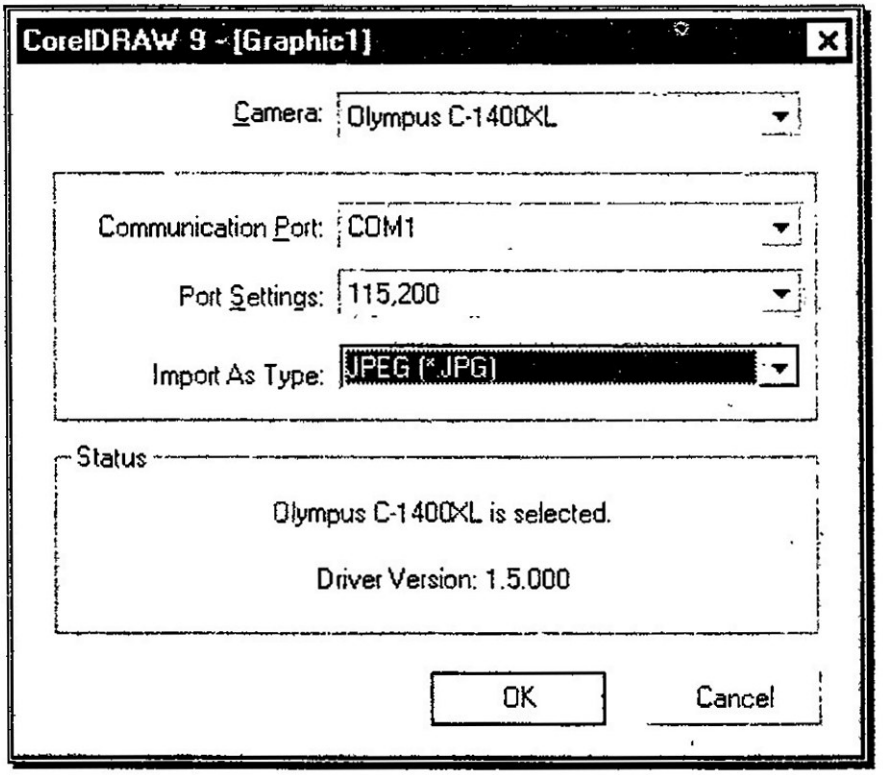


14-9. ábra



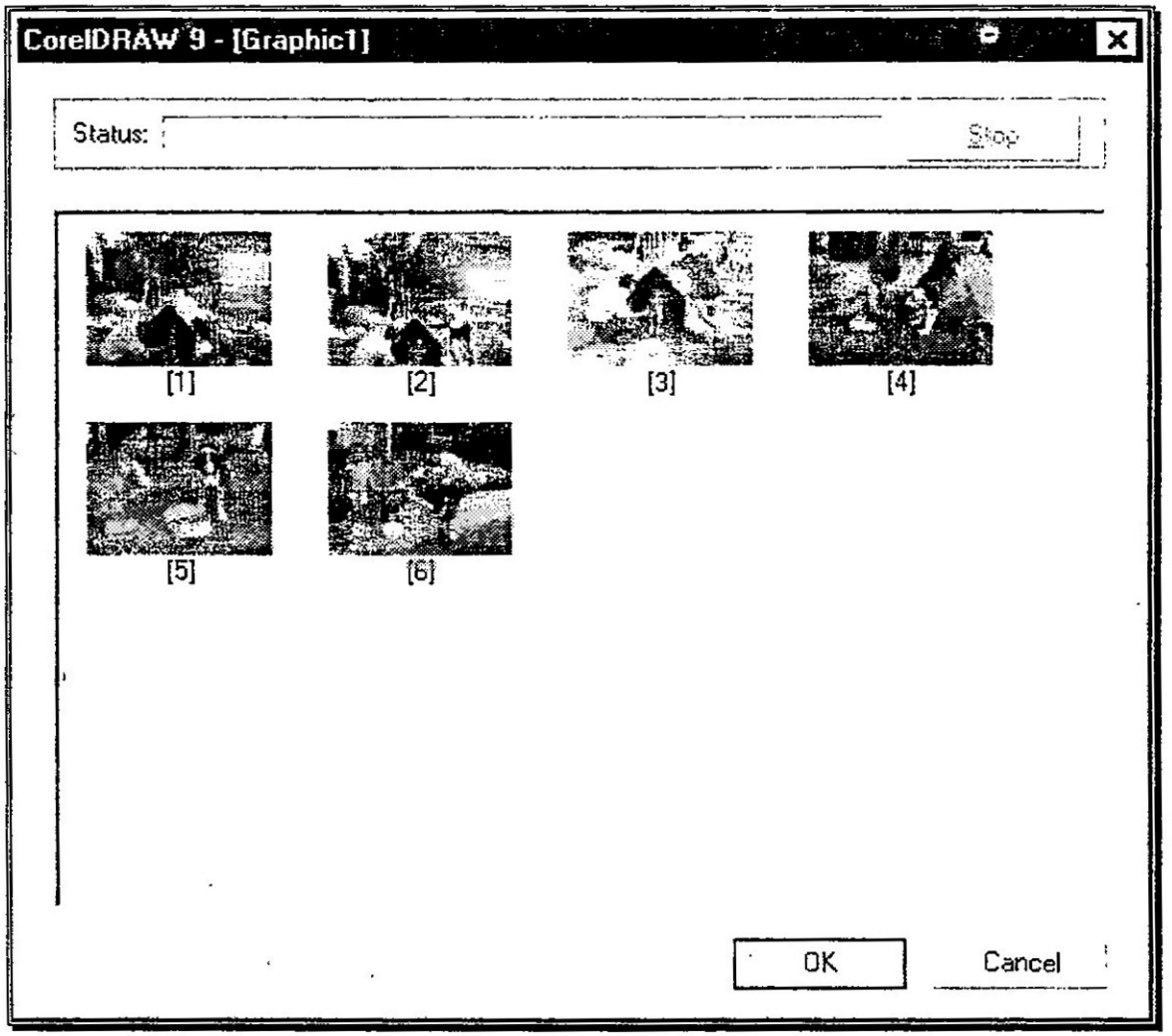
14-10. ábra

A betöltést indíthatjuk a **File** menü **Digital Camera ▸ Select Camera** parancsával is, ha a megfelelő eszközmeghajtót a CorelDRAW telepítésekor megadtuk.



14-11. ábra

Ekkor a 14-11. ábra szerinti párbeszédpanelen adjuk meg a kamera jellemzőit. Az **OK** nyomógombra kattintást követően jelenik meg a 14-12. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyről kiválaszthatjuk a betöltendő képet.



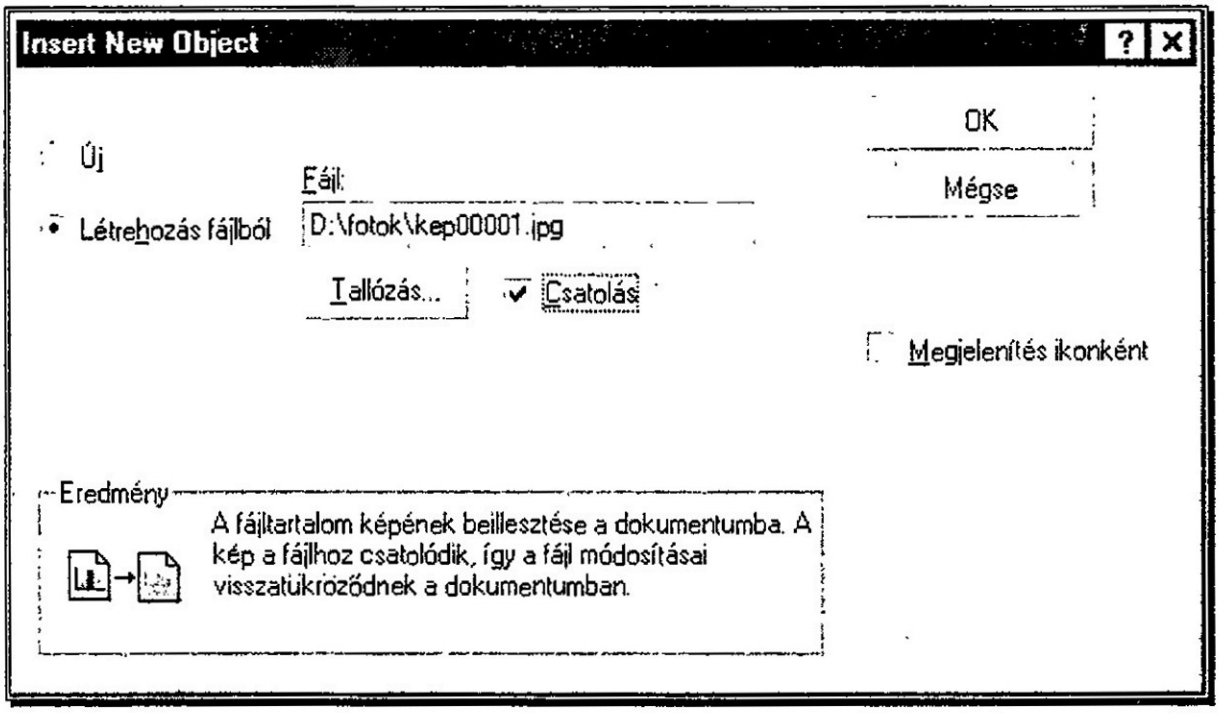
14-12. ábra

Képbetöltés objektumként

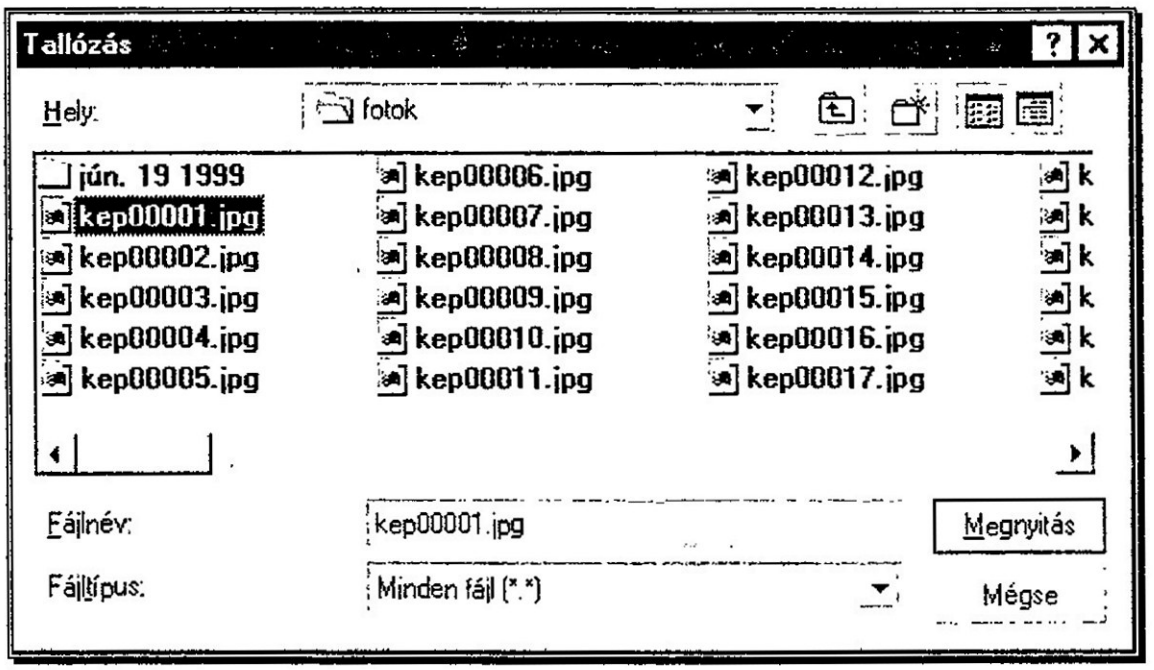
Az **Edit** menü **Insert Object** parancsával más alkalmazással előállított objektumokat, többek között bitképeket is betölthetünk. Ha az **Insert New Object** párbeszédpanel **Új** (New) választókapcsolóját jelöljük be, akkor kiválaszthatjuk azt a gépünkre telepített alkalmazást, amellyel létrehozzuk a beillesztendő rajzelemet. A rajzelem kialakítása után az adott alkalmazás **File** menüjének **Exit and Return to Graphic1** parancsával fejezzük be az alkalmazás futtatását és töltjük át az objektumot a CorelDRAW dokumentumba.

Ha a **Létrehozás fájlból** rádiógombot választjuk, akkor megadhatjuk (lásd a 14-13. ábrát) vagy böngészéssel megkereshetjük azt az idegen alkalmazással létrehozott állományt, amelyet önálló objektumként töltünk be a dokumentumba (lásd a

14-13. ábrát). A **Csatolás** (Links) jelölőnégyzet kiválasztásával az adott objektum csatoltan épül be a dokumentumba, ekkor annak későbbi változásai megjelennek a beágyazó CorelDRAW dokumentum későbbi megnyitásakor.



14-13. ábra

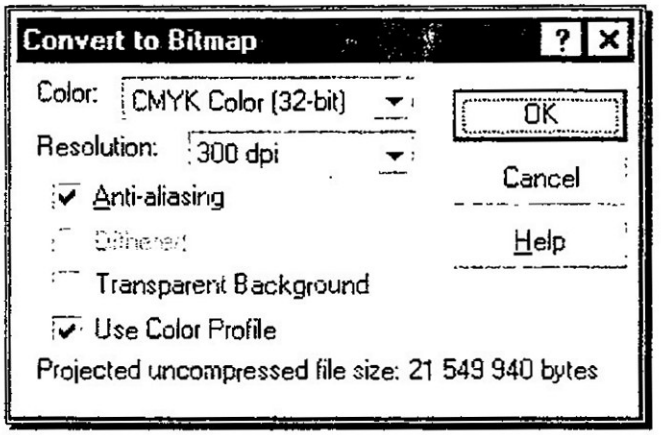


14-14. ábra

A más alkalmazásokból a vágólapon keresztül átvett képeket az **Edit** menü **Object ▸ Edit** parancsával a CorelDRAW programon belül, de az eredeti alkalmazás eszközeivel szerkeszthetjük. Az alkalmazásból történő kilépéskor a kép módosított formájában kerül rögzítésre a dokumentumban.

Objektumok bitképpé alakítása

Tetszőleges kijelölt objektumok bittérképpé alakíthatók a **Bitmaps** menü **Convert to Bitmap** parancsával (lásd a 14-15. ábrát). Ezzel ugyanakkor elveszítjük a vektoros objektumok további szerkesztésének lehetőségét, ezért célszerű a művelet előtt elmenteni a dokumentumot és az átalakított dokumentumot más néven tárolni.



14-15. ábra

A **Transparent Background** jelölőnégyzet kiválasztásával a háttérszínnek megfelelő részek átlátszóvá válnak a konverzió során.

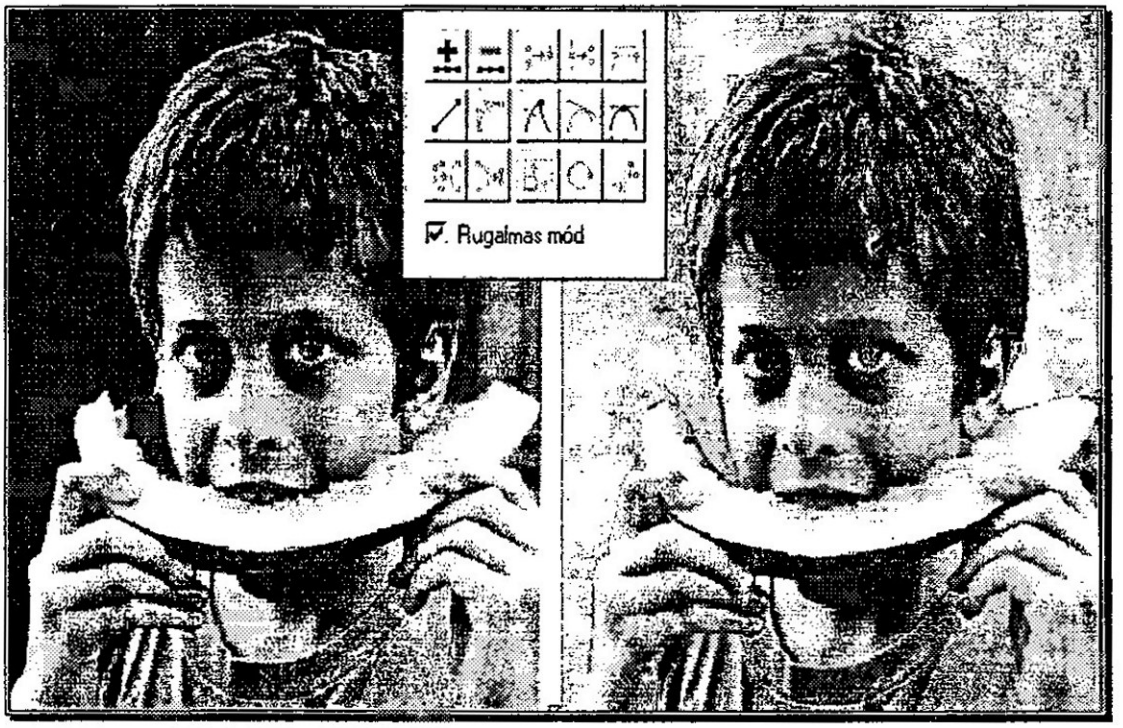
Bitképek szerkesztése

A beillesztett képen a továbbiakban ismertetett szerkesztő és részletkivágó parancsokat alkalmazhatjuk. A kép átméretezéséhez a kijelölt kép sarkain megjelenő fogantyúkat kell egérrel elmozdítanunk. A kiválasztott képekre ismételten kattintva a képet forgathatjuk, dönthetjük, mint bármely más objektumot. Ugyancsak alkalmazhatjuk a **Transformation** dokkolt ablakot a kép mozgatásra, forgatására, átméretezésére és döntésére.

A betöltött raszteres képek részletei tetszőlegesen, szabálytalan körvonallal körbeszabhatók és színei maszkolhatók.

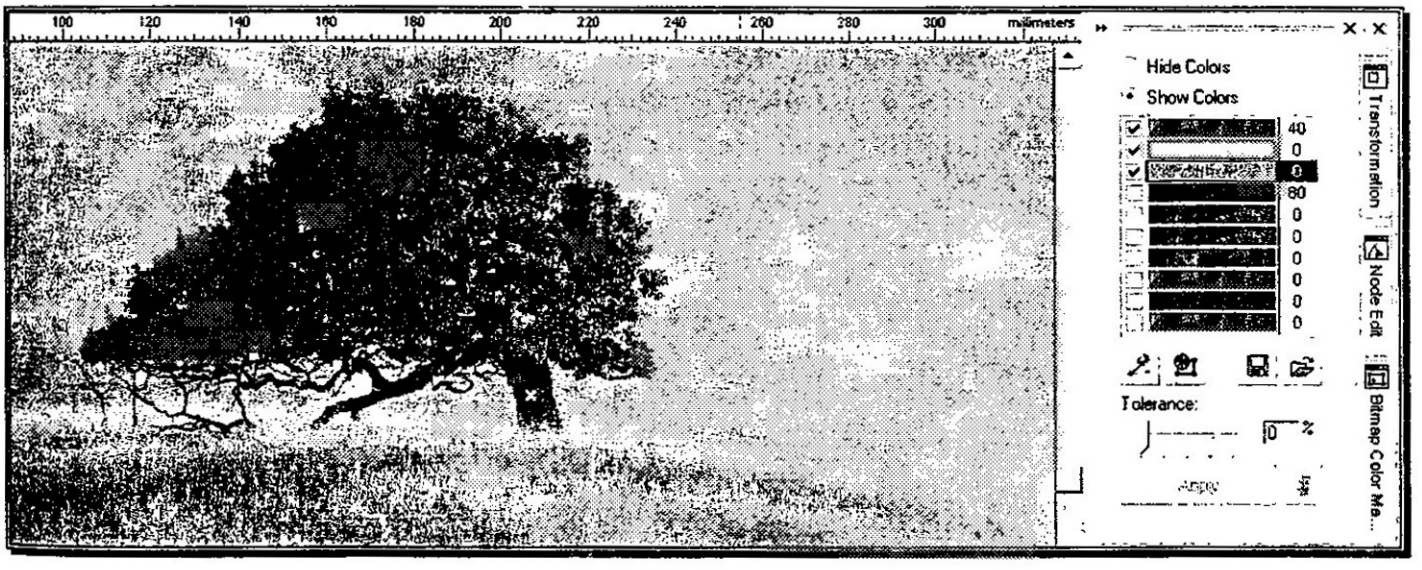
A bitképkörvonalak alakjának megváltoztatására a Shape formázóeszköz használható (lásd a 14-10. ábrát). Alkalmazása előtt ki kell jelölnünk a betöltött bitképet. Utána kattintsunk a formázóeszközre. Ezt követően megjelennek a bitkép sarkain a csomópontok és a alakú kurzor felveszi a formát. A csomópontok egérrel új helyre mozgathatók. A bitkép határoló vonalára újabb csomópontokat illeszthetünk. Ehhez kattintsunk a csomópont helyére, majd kattintsunk a Node Edit Docker Window ikonnal megjelenített dokkolt ablak vagy a tulajdonságsáv ikonjára. Ezután ez az új csomópont is tetszőleges helyre mozgatható. A

vonalból görbe ikonnal a kijelölt csomópontba futó egyenest görbévé alakíthatjuk át. Ekkor megjelennek a Bézier görbe érintőit mozgató vezérlőpontok, amelyekkel a bitkép határoló vonala pontosan a kiválasztott bitképrészletre mozgatható (lásd a 14-16. ábra jobb oldalát). A minta eredetije a kép bal oldalán látható. A csomópontszerkesztő dokkolt ablak ikonjainak kezelését a *„Bézier görbék módosítása”* című részben részletesen bemutattuk.



14-16. ábra

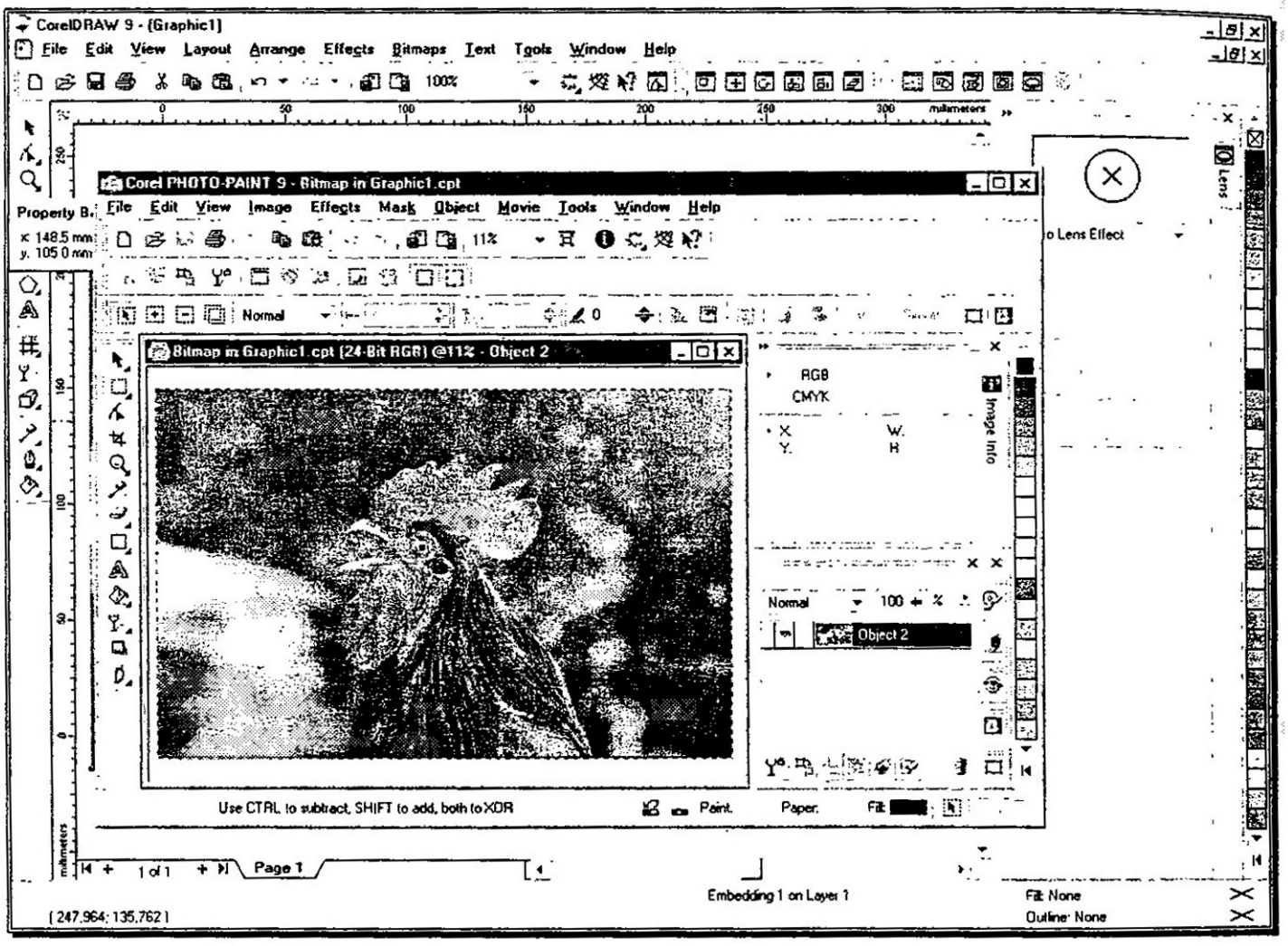
A 7.0-s változatban a **Bitmaps** menübe átkerült **Bitmap Color Mask** dokkolt ablakában legfeljebb tíz szín maszkolható ki egy a Shape formázóeszközzel kijelölt bitképből (lásd a 14-17. ábrát).



14-17. ábra

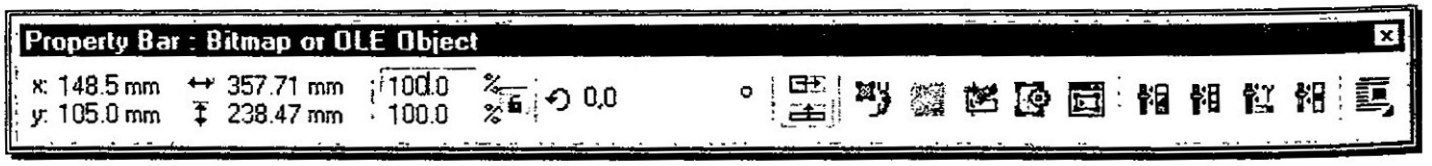
A dokkolt ablakban a színválasztó pipettára kattintás után vehetjük fel a színt a bitképről. Ekkor a kurzor pipetta alakúvá válik, amellyel a bitképre kattintva szippantjuk fel a színt. A dokkolt ablak színsávjainak kijelölése után az ikonnal tölthetünk be a kijelölt szín helyére másikat, illetve szerkeszthetjük a színt. A **Tolerance** csúszkán, illetve a mögötte látható mezőbe írással a színmaszk érzékenységét, tűrését állítjuk be.

A kijelölt bitkép szerkesztését a CorelPHOTO-PAINT programban végezhetjük el a **Bitmaps** menü **Edit Bitmap** parancsának kiadását, illetve az Edit Bitmap ikonra kattintást követően (lásd a 14-18. ábrát).



14-18. ábra

A bitképek szerkesztésének, módosításának alapvető eszköze a tulajdonságsáv, amely a beillesztett bittérkép kiválasztásakor jelenik meg (lásd a 14-19. ábrát).

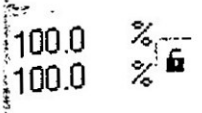


14-19. ábra

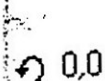
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Megjeleníti a beillesztett bittérkép középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. A mezőkbe írva adjuk meg az új koordinátákat, majd az Enter billentyűt lenyomva áthelyezhető a kép.

A képet befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk.



Megjeleníti a kép eredeti szélesség és magasság arányait, amelyet az új értékeket a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk. A lakatot lezárva a szélesség és a magasság egyformán (arányosan) módosítható.



Megjeleníti a kép vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.

A képet függőlegesen vagy vízszintesen tükrözik.

A betölti a CorelPHOTO-PAINT programot, annak munkaablakába a kiválasztott képet. Itt több lehetőségünk van a kép szerkesztésére.

A bittérkép részletének kivágására szolgál.

Betölti a CorelTRACE programot, amellyel a bittérképeket vektorizálhatjuk. Szokásos a műszaki vagy olyan jellegű, beszkennelt rajzok esetében, ha a rajzon további módosításokat akarunk végrehajtani. A vektorizált rajzon ugyanis minden rajzelem ismét kijelölhető, módosítható. Egyéb képek esetében érdekes hatások kialakítására is lehetőséget ad. Megfelel a **Bitmaps** menü **Trace Bitmap** parancsának.

Átméretezi a képet. Megfelel a **Bitmaps** menü **Resample** parancsának (lásd a 14-32. ábrát).

Megjeleníti a Bitmap Color Mask dokkolt ablakot (lásd a 14-17. ábrát).

A világosságot, kontrasztot, fényerőt állítja be (lásd a 14-26. ábrát).

A bittérkép színeit egyenlíti ki (lásd a 14-27. ábrát).

A gamma-eltolást módosítja (lásd a 14-28. ábrát)

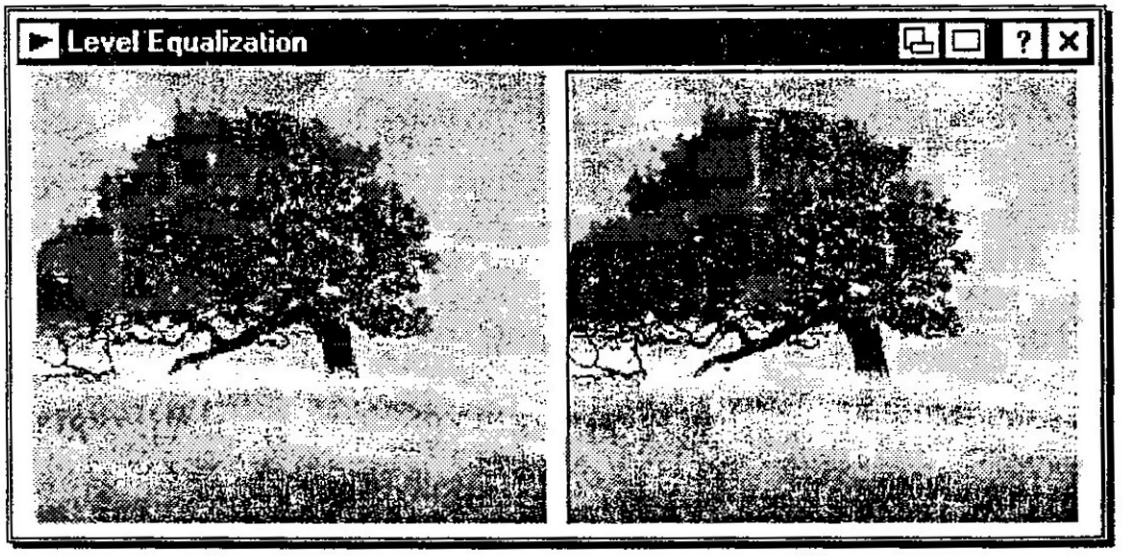
A HSL színmodell komponenseit, vagyis az árnyalat, telítettség, fényerő értékét módosítja (14-29. ábra).

Ha a kép objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon a kép körül a szöveg.

Hatások a bitképeken

A CorelDRAW 7.0-s változatától kezdődően egész menü (**Bitmaps**) jelent meg a bitképekkel kapcsolatos műveletek végzésére. Innen és az **Effects** menüből a raszteres képszerkesztő CorelPHOTO-PAINT program néhány fontos parancsát adhatjuk ki. Vegyük először az **Effects** menü bitképekre vonatkozó parancsait. Ezek a hatások rendszerint hosszabb feldolgozási időt igényelnek, a folyamatot az állapotsorban százalékosan követhetjük.

Az **Effects** menü **PowerClip** almenüjének parancsaival a munkaablakba töltött bitképet egy befoglaló idomnak adhatjuk át (lásd a *„PowerClip befoglaló hatás"* című részt). Az **Effects** menü **Color Adjustment** ▸ almenüjének parancsaival a bitképek és néhány paranccsal a vektoros rajzok színbeállításán egyaránt módosíthatunk. A bitképek beállító párbeszédpaneljei felső részének háromféle megjelenítést adhatunk. A párbeszédpanel címsorának jobb oldalán megtalálható ikonnal az eredeti képet (a bal oldalon) és az átalakítás hatását bemutató mintaablakot (a jobb oldalon) egymás mellett jeleníthetjük meg (lásd a 14-20. ábrát).



14-20. ábra

Az eredeti kép kivágatát a bal egérgomb nyomva tartása közben mozgathatjuk a bal oldali ablakban. A jobb egérgombbal kattintva kicsinyíthetjük, a bal egérgombbal kattintva nagyíthatjuk a mintaablak képét.

Az ikonnal olyan megjelenítést kérhetünk, amelyben csak a beállítások hatását bemutató mintaablak látszik (lásd a 14-21. ábrát). Ezekben a mintaablakokban a beállatott hatás a **Preview** nyomógombra kattintást követően jelenik meg.

14-21. ábra

Az ikonnal a képrészleteket eltüntethetjük a párbeszédpanelből, ekkor a **Preview** nyomógombra kattintás után a dokumentumban láthatjuk a mintát, ellenőrizhetjük a beállításokat (lásd a 14-21. ábrát). A párbeszédpanelek beállításai az **OK** nyomógombra kattintva érvényesülnek. Amíg nem nyomjuk meg ezt a gombot, addig az utolsó beállítás hatását visszavonhatjuk a **Reset** nyomógombbal.

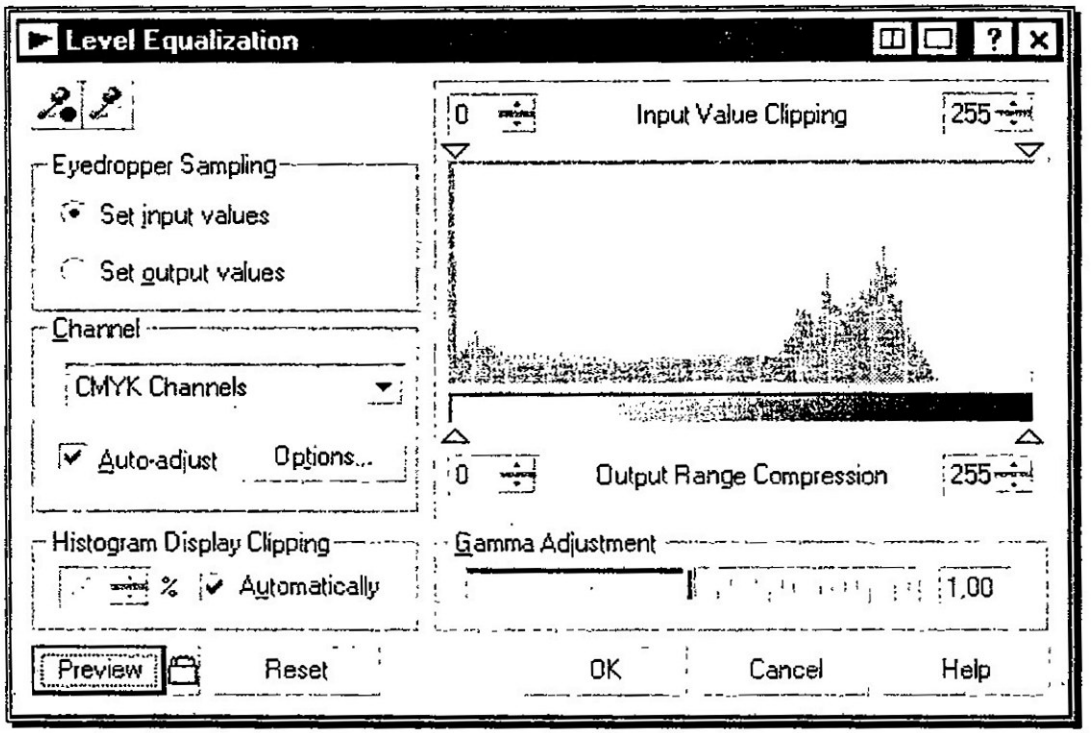
Szintek kiegyenlítése

Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Level Equalization** parancsával kiegyenlíthetjük a túl sötét és világos részekkel rendelkező képeket. Levághatjuk a szélsőséges megvilágítású szinteket úgy, hogy azokat az átlagoshoz közelítjük. A beállításokat a CMYK vagy az RGB színmodell csatornáira külön-külön is elvégezhetjük.

A 14-22. ábrán az **Input Value Clipping** terület ▽ csúszkáival, vagy mezőinek numerikus bevitelével meghatározhatjuk a legsötétebb és a legvilágosabb képelemek szintjét. Ezzel általában a megjelenő színek száma is csökken. Az **Output Value Clipping** terület △ csúszkáival, vagy mezőinek numerikus bevitelével meghatározhatjuk az eredmény legsötétebb és a legvilágosabb képelemeinek szintjét. A **Histogram Display Clipping** csoportban az **Automatically** jelölőnégyzet bejelölésével a diagram automatikus nagyítását kérjük az ablak optimális kihaszná-

lása mellett. Ha a jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor a nagyítás mértékét kézzel kell beállítanunk a jelölőnégyzet előtti mezőben.

Az **Eyedropper Sampling** csoport választókapcsolóival adjuk meg, hogy a pipettával a mintaablakban vagy a dokumentumban a bemeneti vagy a kimeneti szintek beállításához veszünk fel mintát. A pipettával a legsötétebb, a pipettával a legvilágosabb részek kijelöléséhez vehetünk fel színmintát a mintaablakba vagy a dokumentum kijelölt bitképére kattintva.



14-22. ábra

A hisztogram a kép árnyalatainak arányát szemlélteti, az oszlopok magassága az adott színárnyalat mennyiségével arányos. A jól exponált képek esetében a hisztogram csúcspontja a tartomány közepe körül található. Ha a csúcspont a bal oldalhoz, azaz a feketéhez közel helyezkedik el, akkor a kép alulexponált. Ekkor a kép fényerejét, kontrasztját kell módosítanunk az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Brightness-Contrast-Intensity** parancsával.

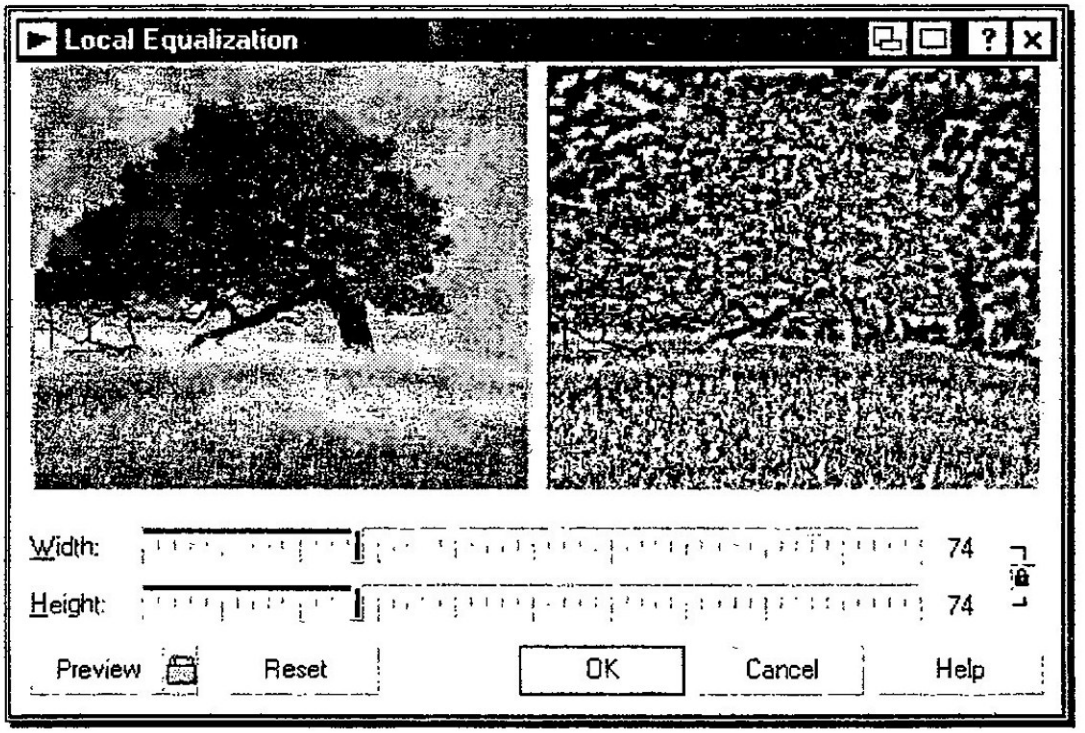
A túlexponált képek jellemzője, hogy a hisztogram csúcspontja a jobb oldalhoz, azaz a fehérhez közel található. Az ilyen képeken nem lehet segíteni.

A csúszkák mozgatásával igazából azokon a képeken javíthatunk, amelyek hisztogramja két csúcspontot mutat. A bal oldali csúszka a fekete, a jobb oldali a fehér szín beállítására szolgál.

Helyi kiegyenlítés

Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Local Equalization** parancsával kisebb területegységekre korlátozottan automatikusan hajtjuk végre a kiegyenlítést.

A **Width** és a **Height** csúszkákkal szabályozzuk a kiegyenlítésre alkalmazott képi négyszögek szélességét és magasságát (lásd a 14-23. ábrát). Ha a lakatot lezárjuk, akkor a két érték egyszerre változtatható. Ha a lakaton kinyitjuk akkor a két érték egymástól függetlenül állítható be.



14-23. ábra

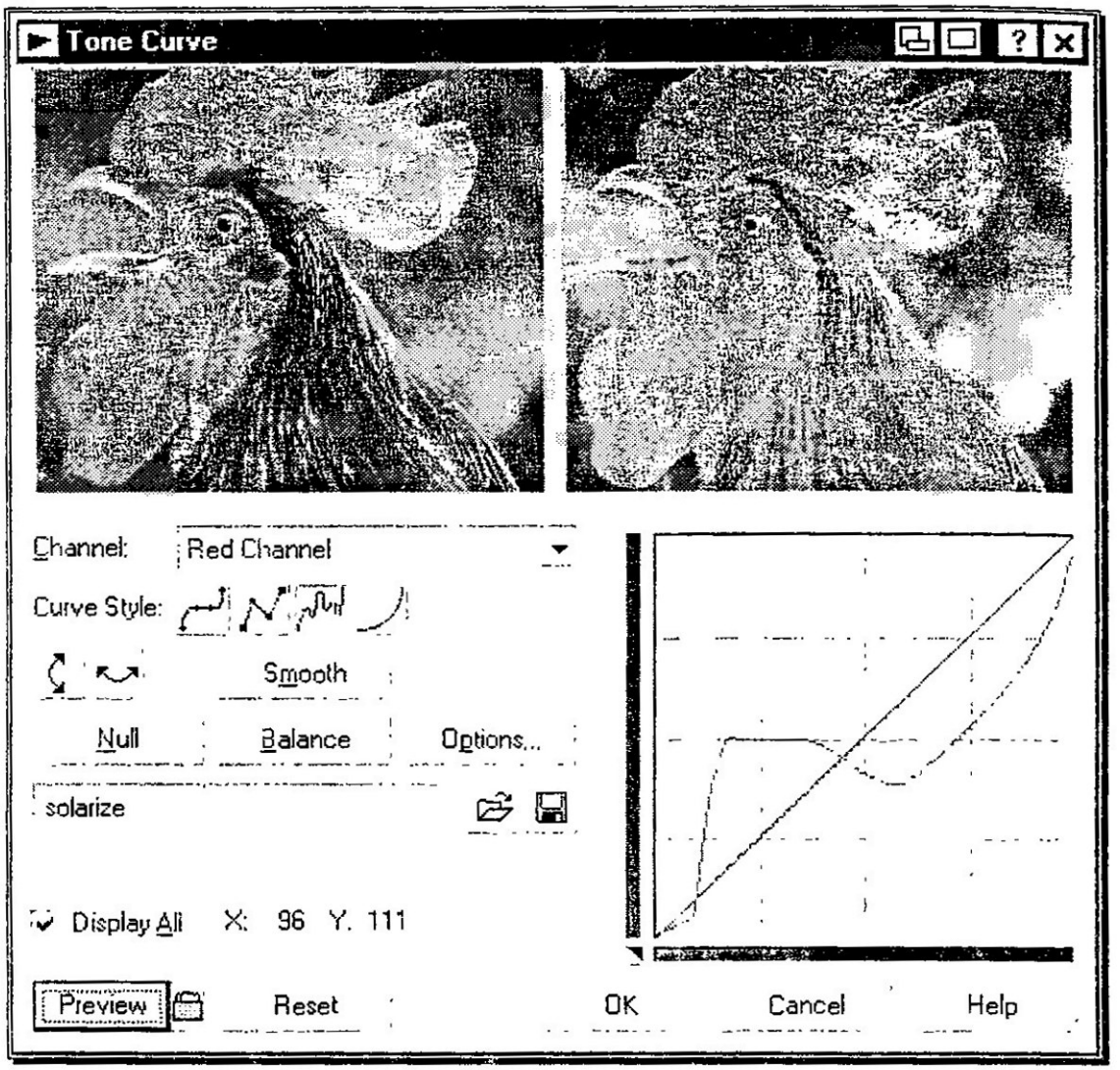
Színösszetevők módosítása

Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Tone Curve** parancsával a tónustérképet, vagyis a képek színösszetevőit módosíthatjuk (lásd a 14-24. ábrát).

Színcsatornánként szabályozhatjuk a kép fényerejét, kontrasztját, a színek intenzitását, az RGB és CMYK komponensek arányát. Ha a Display All jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor csak a módosított pontok jelennek meg a görbe helyén, egyébként az egész görbe megjelenik. A görbe lefutását szabályozhatjuk a párbeszédpanel ikonjaival és a görbe pontjainak elhúzásával. A **Smooth** nyomógomb elsimítja az esetleg keletkező hegyes csúcsokat.

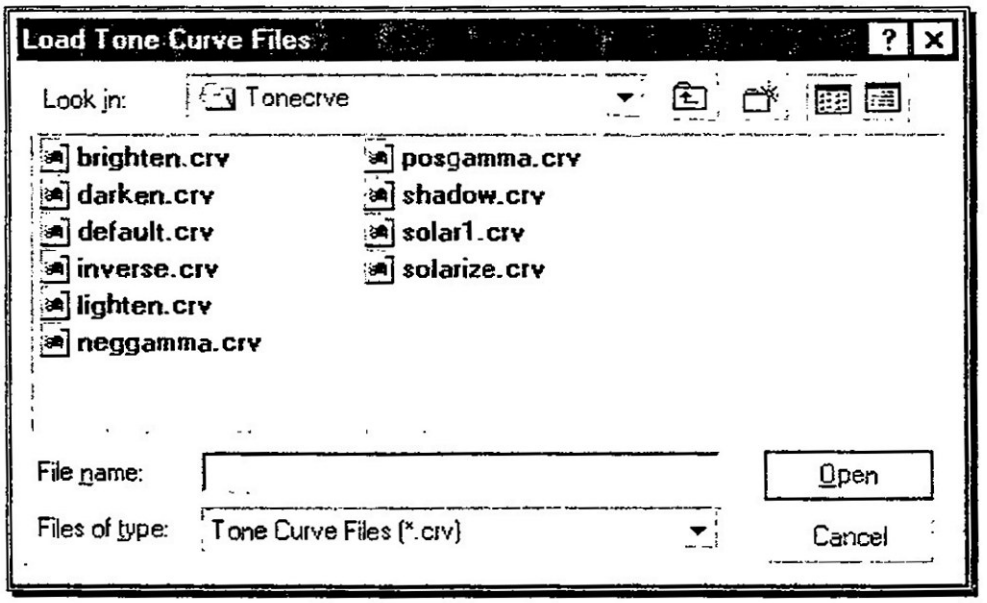
A görbe bal oldali részén itt is a sötét, a jobb oldali részen a világos színek helyezkednek el, mindegy, hogy melyik RGB csatornát vizsgáljuk. Ha mindhárom színösszetevőben a bal oldalon alapvonali értéket adunk meg, akkor a fekete színt állítjuk be, ha a jobb oldalon színösszetevőnként a maximális értékeket adjuk meg, akkor a fehér színt állítjuk elő.

Az eredeti görbe egyeneshez közeli vonallal átlósan fut. Az egyes színösszetevők arányainak módosításával, vagyis az egyes, listában kiválasztott színcsatornáknak megfelelő görbék elhúzásával nagyon finoman állíthatjuk be a képet.



14-24. ábra

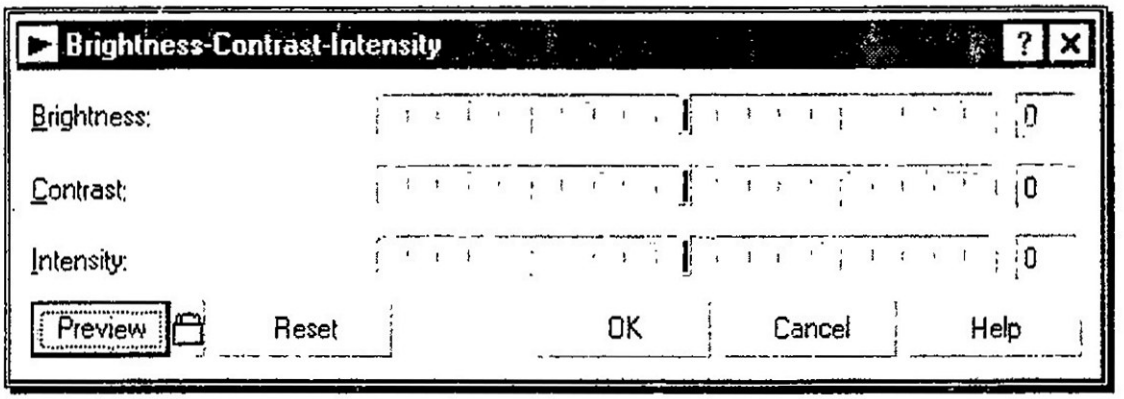
A görbe beállításai későbbi a felhasználás számára *.crv* kiterjesztésű állományba elmenthetők (lásd a 14-25. ábrát). Ezek betöltését szintén innen kezdeményezzük.



14-25. ábra

A fényerő, kontraszt és intenzitás beállítása

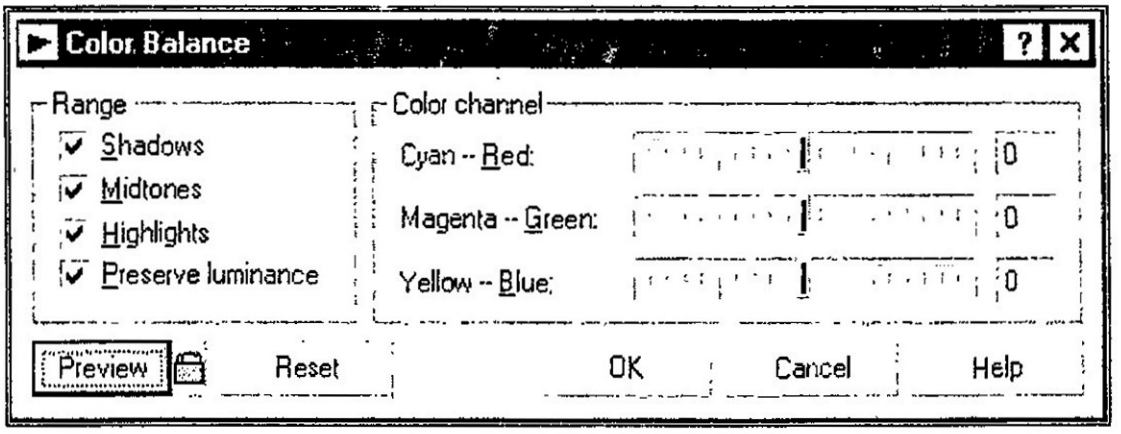
Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Brightness-Contrast-Intensity** parancsával, illetve a tulajdonságsáv Adjusts Brightness, Contrast, and Intensity ikonjával a világosságot, kontrasztot, fényerőt csúszkákkal vagy mezőkbe írva a megfelelő értéket állíthatjuk be (lásd a 14-26. ábrát). A kontraszt növelésével eltűnnek a képből a szürkeárnyalatok, a sötét részletek sötétebbek, a világosak világosabbak lesznek. Nagyobb fényerőnél a kép világosodik, kisebbnél sötétedik.



14-26. ábra

Színkiegyenlítés

Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Color Balance** parancsával, illetve a Balances Bitmap Colors ikonnal a cián-vörös, bíbor-zöld, sárga-kék színpárok kiegyenlítését végezhetjük (lásd a 14-27. ábrát).

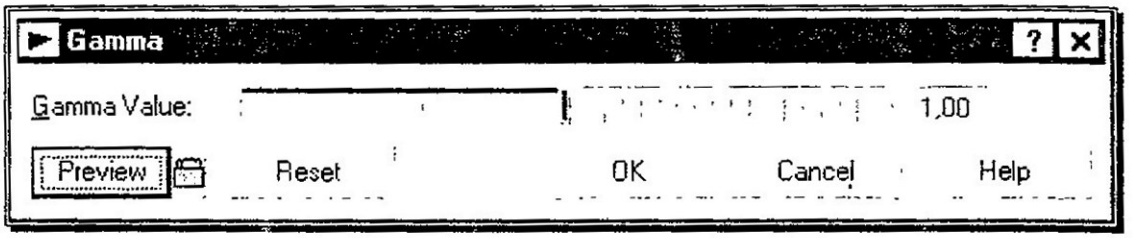


14-27. ábra

A jelölőnégyzetekkel beállíthatjuk azt a tartományt a sötéttől a világosig, amelyre a csúszkákkal vagy a mezőkben –100 és 100 között megadott értékek vonatkoznak.

A gamma eltolás beállítása

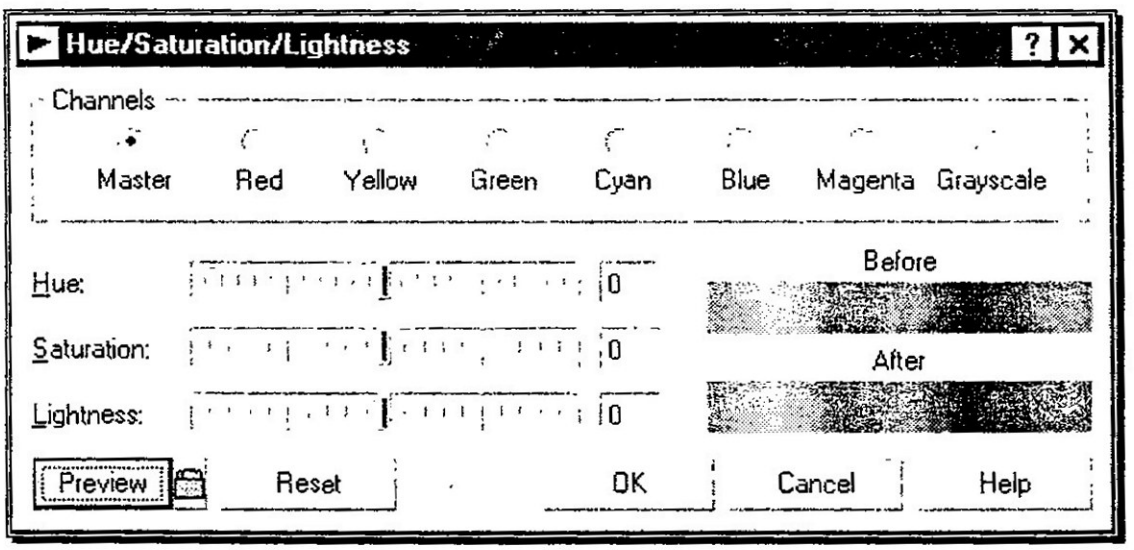
Az **Effects/Color Adjustment ▸ Gamma** paranccsal a gammaeltolást módosítjuk (lásd a 14-28. ábrát). Ha a 0-hoz közeli értéket adunk meg, akkor a fekete és fehér színeken kívül minden szín a fekete felé mozdul, ha nagyobb (100-hoz közeli) értéket adunk, akkor minden szín a fehér felé mozdul. Ezzel javíthatunk a kép részleteinek megjelenítésén.



14-28. ábra

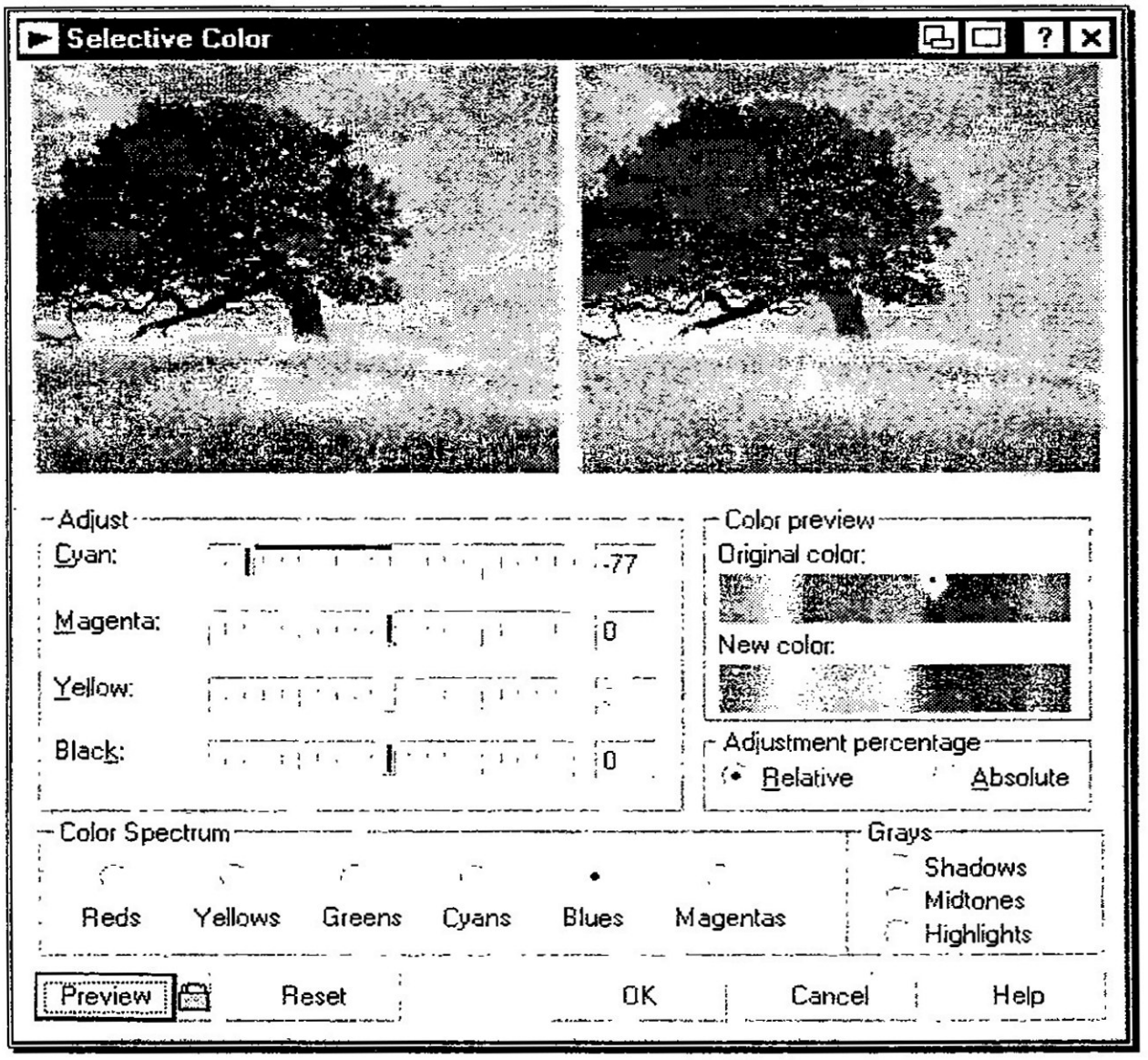
HSL összetevők beállítása

Az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Hue-Saturation-Lightness** parancsával, illetve a tulajdonságsáv Adjusts Hue, Saturation, and Lightness ikonjával a színárnyalat, telítettség, fényesség értékeket állíthatjuk a HLS színmodellnek megfelelően. A színárnyalat módosításával a színek arányát megtartva a színkörön forgatjuk el a színeket. A telítettség fokozásával a színeket élénkíthetjük, csökkentésével tompíthatjuk. A beállítások előtti (**Before**) és utáni (**After**) színskálákon is követhetjük a változtatások hatását.

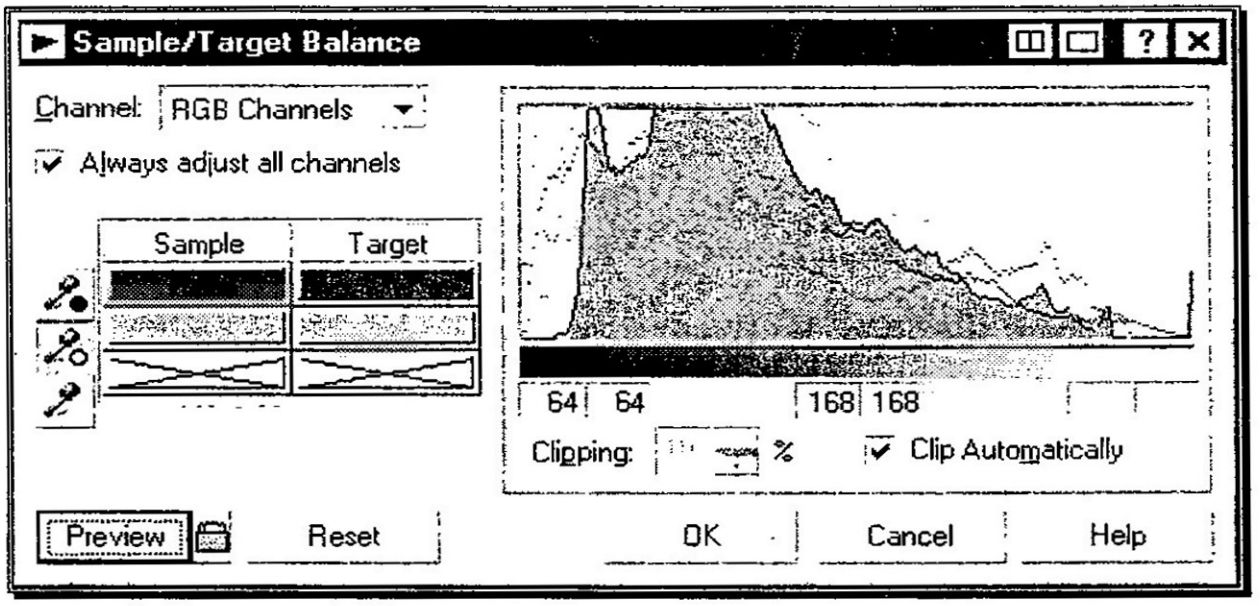


14-29. ábra

Szintén a kiválasztott színösszetevők beállítására szolgál az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Selective Color** parancsa (lásd a 14-30. ábrát).



14-30. ábra

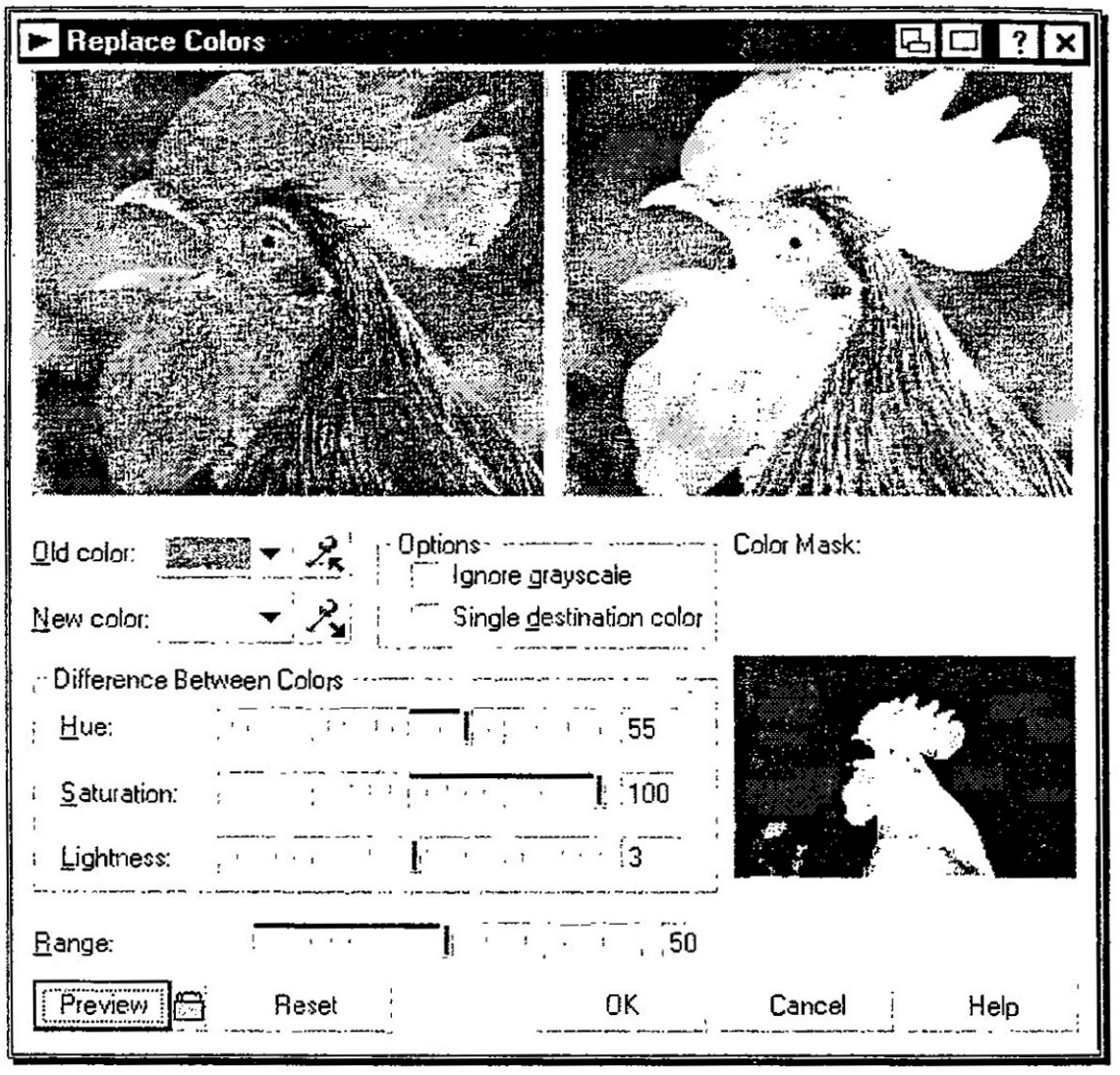


14-31. ábra

Színcsere

A **Sample/Target Balance** paranccsal az összes RGB csatornát, vagy egyenként, a listában kiválasztott csatornát egyenlíthetjük ki. A pipettákkal felvehetünk a mintaablakban vagy a dokumentumból mintaszíneket (**Sample**) amelyeket egy hasonló módon felvett színre (**Target**) cserélünk le (lásd a14-31. ábrát).

A színek cseréjére szolgál az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Replace Colors** parancsa (lásd a 14-32. ábrát).

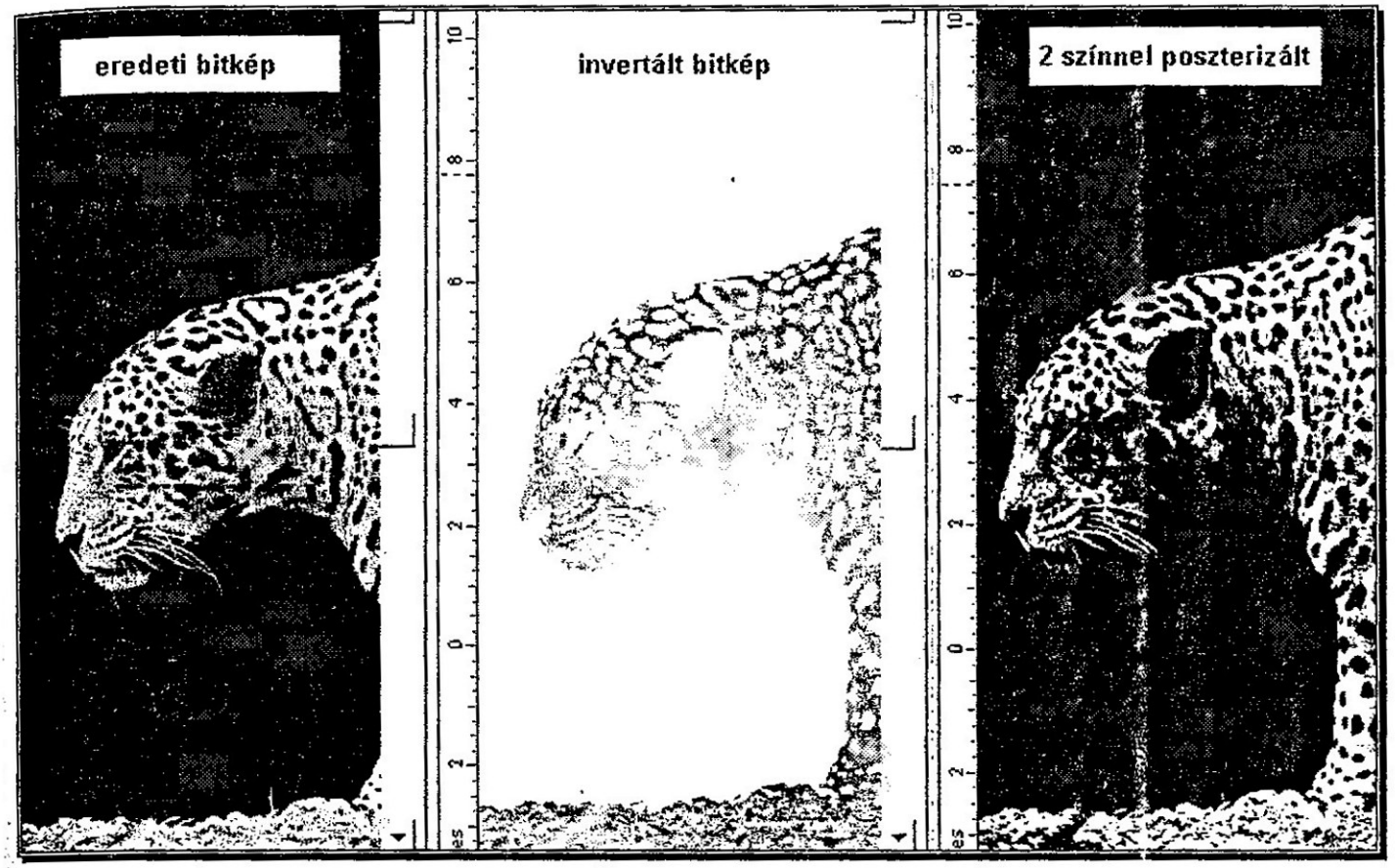


14-32. ábra

A régi színt kiválaszthatjuk az **Old color** nyomógombra kattintva megjelenített listáról, vagy a mögötte látható pipettát alkalmazva a mintaablakba, illetve a dokumentumba kattintással is. Ugyanígy határozhatjuk meg a kiválasztott régi szín helyére kerülő új színt is a **New color** nyomógombbal vagy a pipettával. Az új szín kiválasztását megadhatjuk az eredetitől számított eltéréssel is. A két szín közötti színárnyalat (**Hue**), telítettség (**Saturation**), fényesség (**Lightness**) értékeket csúszkákkal állítjuk be. Tehát így egy-egy színt például világosíthatunk is.

Bitkép transzformációk

Az **Effects** menü **Transform** ▸ almenüjének parancsaival a bitképet a korábbiaknál egyszerűbben alakíthatjuk át.



14-33. ábra

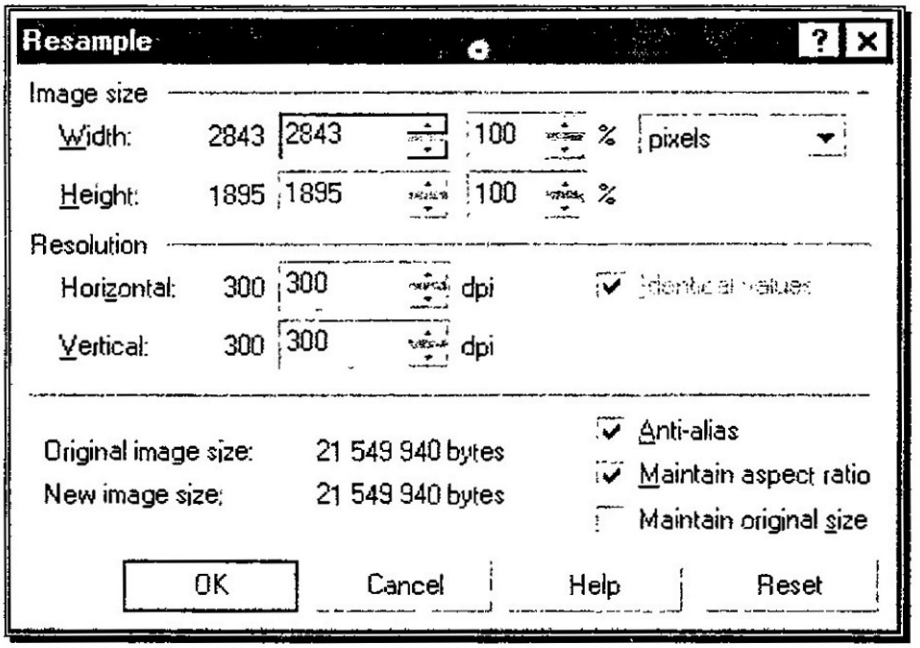
A **Deinterlace** parancs a váltott soros letapogatás miatt keletkező hiányos képsorok javítására szolgál. A hiányt kitölthetjük átlagolással, vagy a szomszédos sorok megkétszerezésével.

Az **Invert** parancs minden színt komplemens színére cserél, negatív képet készít. A **Posterize** paranccsal a kép színeinek számát csökkenthetjük (lásd a 14-33. ábrát).

A bitkép átméretezése

A **Bitmaps/Resample** paranccsal, illetve a tulajdonságsáv Resamples the Bitmap ikonjával módosíthatunk a kép oldalarányain, méretein (lásd a 14-34. ábrát). Az új szélességet a **Width**, a magasságot a **Height** mezőben adjuk meg a jobbra látható listában kiválasztott mértékegységet alkalmazva. A %-os mezőkben relatív méretmegadással is nagyíthatunk (100%-nál nagyobb értéket megadva), illetve

kicsinyíthetünk (100%-nál kisebb értéket beírva). Ha az eredeti oldalarányokat meg akarjuk tartani, akkor jelöljük be a **Resample** párbeszédpanel **Maintain aspect ratio** jelölőnégyzetet. A **Maintain original size** jelölőnégyzettel az eredeti méretet megtartva állíthatunk be új felbontást a **Resolution** csoportban.



14-34. ábra

Bitképek konvertálása

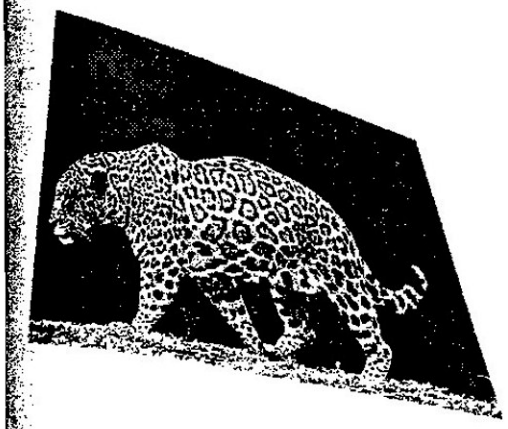
A **Bitmaps** menü **Convert to** ▸ almenüje parancsaival a kiválasztott bitképet más felbontásúra alakíthatjuk át. A menüben szürkével jelenik meg a bitkép aktuális színfelbontása. A konvertálás végrehajtását általában megelőzi a paraméterek pontosítása, amelyet e helyen nem részletezünk.

Grafikus hatások

A következőkben néhány bittérképen alkalmazható grafikus hatást mutatunk be. Ezek száma jelentősen megszaporodott, szinte az összes, raszteres szerkesztőkben elérhető hatást alkalmazhatjuk. A **Preview** nyomógomb melletti lakat lenyomásával a mintaablak azonnal követi a beállítások változásait.

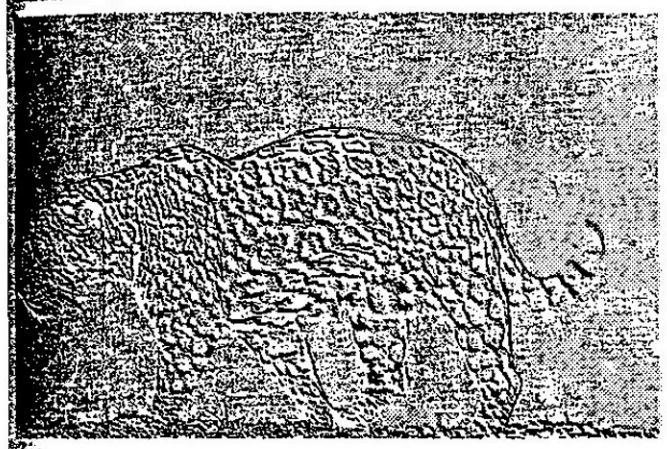
Térbeli hatások

A **Bitmaps** menü **3Deffects** ▸ almenüjében találjuk a bitképet térbe forgató, térhatást bemutató hatásokat.

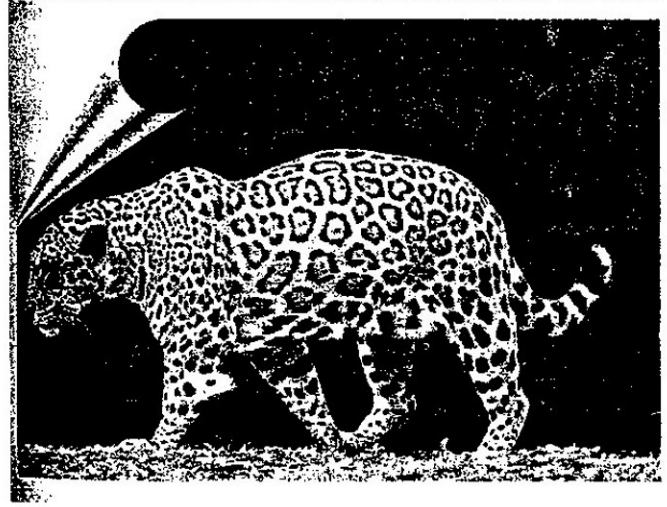


A **3D Rotate** paranccsal a képet térhatást keltve dönthetjük meg hátra, illetve oldalra. A hátra döntést a **Vertical**, az oldalra döntést a **Horizontal** mezőben adjuk meg.

A **Cylinder** paranccsal a képet vízszintes vagy függőleges irányban úgy görbíthetjük meg, mintha egy hirdetőoszlopon vagy palackon lenne.

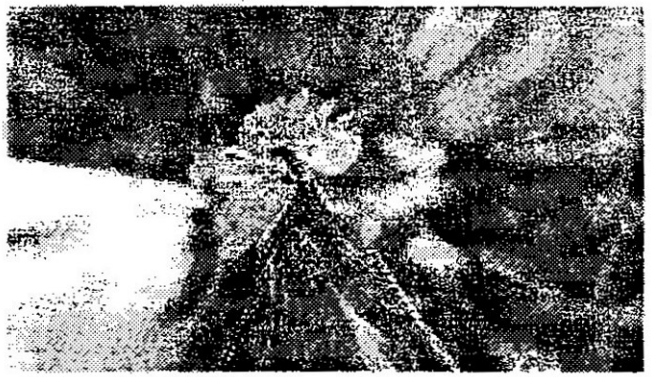


Az **Emboss** paranccsal a képet domborművé alakíthatjuk át. Megadható, hogy a program az eredeti színeket vagy szürke (**gray**) árnyalatokat, illetve egyéb színeket használjon. A **Depth** mezőben adjuk meg a domborítás mértékét. A **Direction** mezőben a fényforrás irányát határozzuk meg.



A **Page Curl** paranccsal a kép bármely sarkát szamárfüllel láthatjuk el. A felhajtás irányát és mértékét adjuk meg a párbeszédpanelen.

A **Perspective** paranccsal térhatást adhatunk a képhez. Bevalljuk ezt a hatást nem vettük észre mi sem.



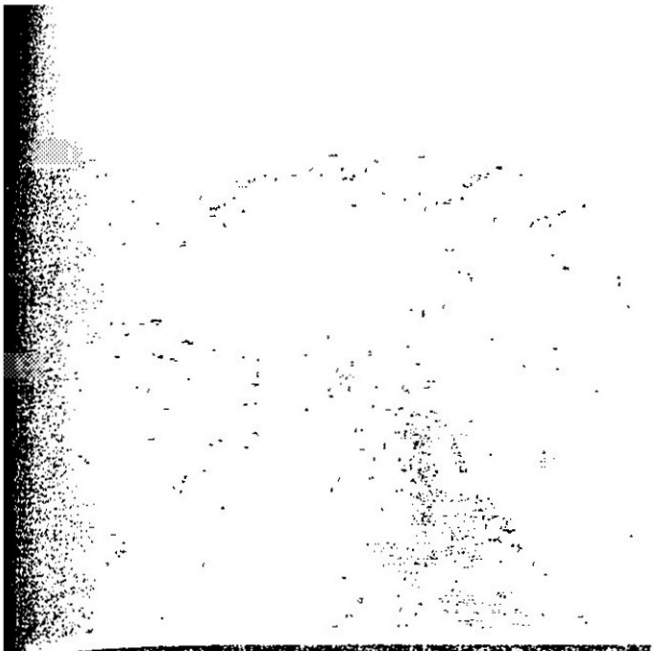
A **Pinch/Punch** paranccsal a kép egy ráillesztett háló alapján torzítható. A minta Vasarelytől származik.

A **Sphere** paranccsal a képet egy gömbre feszíthetjük (+ értékeket megadva a **Percentage** mezőben), vagy gömb belsejébe nyomhatjuk (a – értékek megadásával).

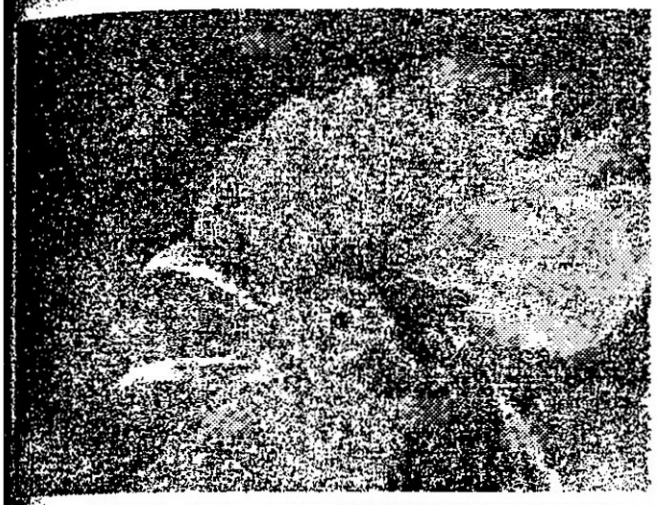
Művészi kézjegyek

A **Bitmaps** menü **Art Strokes** almenüjének parancsaival művészi hatást alkalmazhatunk a bitképeken. Ezek a hatások egy-egy művészi irányzat jellegzetes ecsetkezelését, illetve felhasznált anyagaikat utánozzák.

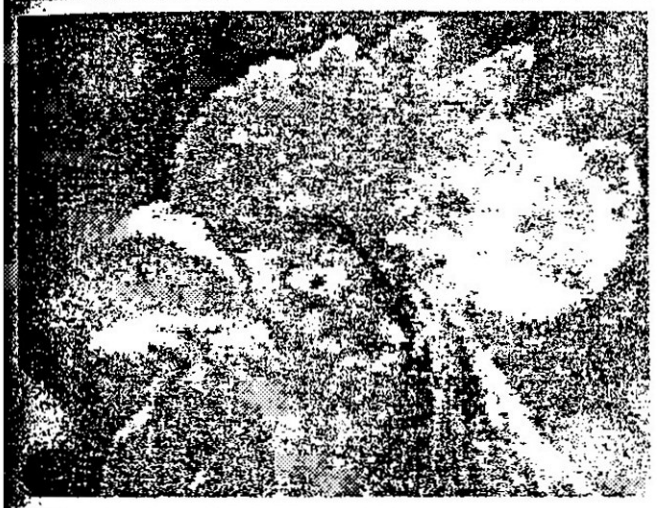
A **Charcoal** paranccsal szénrajznak megfelelő módon alakítjuk át a képet.



A **Conté Crayon** paranccsal pasztellkréta rajznak megfelelő képet készíthetünk.



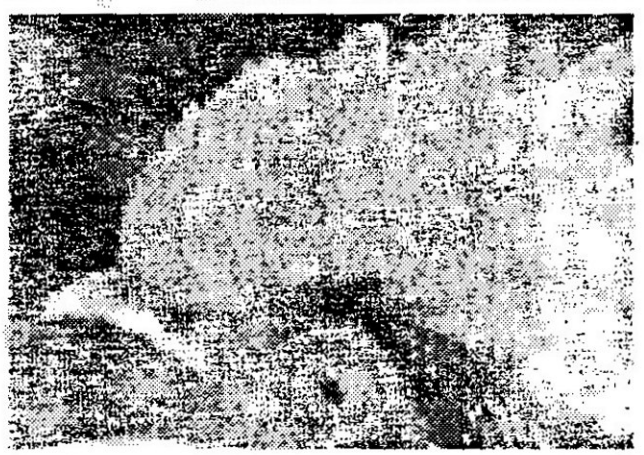
A **Crayon** paranccsal színes rajzceruzával készített rajzra emlékeztető módon alakítjuk át a képet.



A **Cubist** paranccsal a kubista stílusvonásokat alkalmazzuk a képen. A képalkotó „kockák" méretét a **Size** csúszkával vagy mezőben állítjuk be.

Az **Impressionist** paranccsal impresszionista festői stílusban alakíthatjuk át képünket.

A **Palette Knife** paranccsal olyan képet készítünk, mintha azt a spatulával, ecset használata nélkül készítették volna. Beállítható a kés mérete, húzásiránya.



A **Pastels** paranccsal pasztellképet készíthetünk. Beállítható a rajzeszköz mérete, az árnyalatok változékonysága.

A **Pen & Ink** paranccsal tollrajzot készíthetünk képünkből.

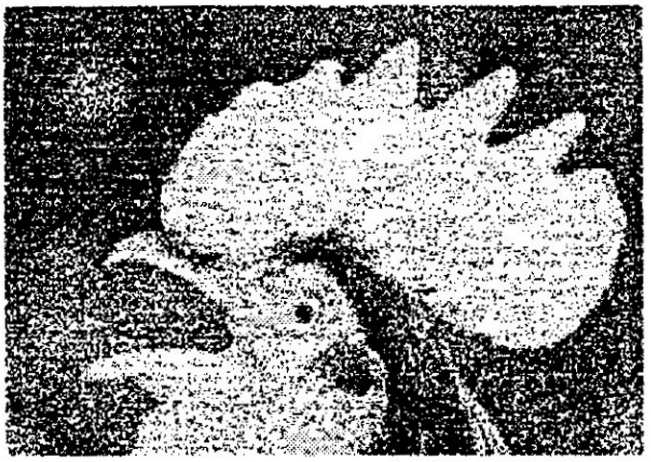
A **Pointillist** paranccsal a képet a pointillista festészeti irányzatnak megfelelő pontokból építhetjük fel.

A **Scraperboard** paranccsal kaparókéssel készített grafikát utánozhatunk.

A **Sketch Pad** paranccsal vázlatos képpé alakíthatjuk a képet. Választhatunk fekete vagy színes ceruzát.

A **Watercolor** paranccsal akvarellfestményt utánozhatunk.

A **Water Marker** paranccsal vízjeles (merített) papírt készíthetünk. A hatás erős szívópapíron készített vízfestményre jellemző.

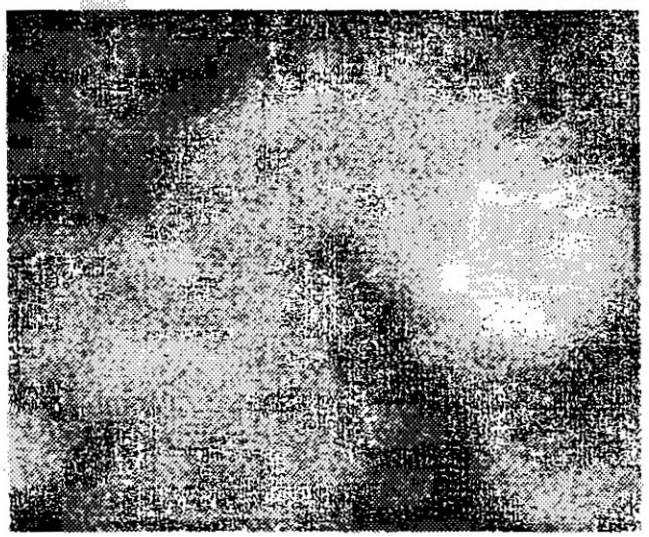


A **Wave Paper** paranccsal a papír textúráját jobban visszaadó, változtatható ecsetnyomással készülő képet alakíthatunk ki. Az ecset lehet fekete vagy színes.

Javító, elkenő szűrők

A **Bitmaps** menü **Blur** almenüjének parancsaival a képpontokat véletlenszerűen, vagy egy megadott irányban átlagoljuk, ezzel simítást, az élek tompítását érjük el, illetve a képpontokat egy adott irányban eltoljuk.

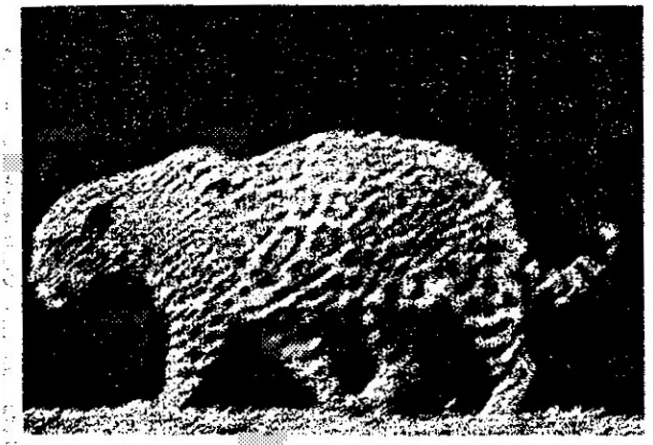
A **Directional Smooth** paranccsal irányítottan simíthatunk. Ez a kép javítását szolgálja, eltünteti a karcolásokat.



A **Gaussian Blur** parancs véletlenszerűen elmosódottá teszi a képet. Az elmosódás annál nagyobb, minél több képpontot vonunk be az átlagolásba, minél nagyobb sugárral dolgozunk.

A **Jaggy Despecle** paranccsal a kép színeit, árnyalatait összetörve csipkézhetjük, szaggathatjuk meg. Beállítható a keletkező törések mérete.

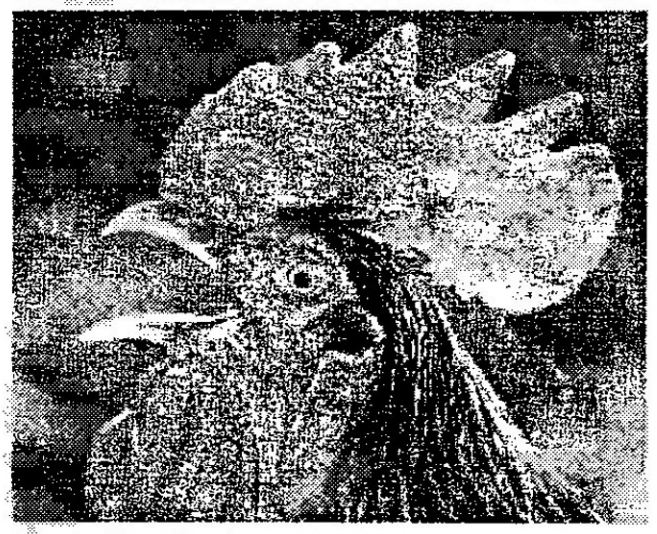
A **Low Pass** parancs csak kissé teszi elmosódottá a képet.



A **Motion Blur** paranccsal olyan szűrőt alkalmazunk, amellyel a képet a megadott irányban elkenjük. A **Motion Blur** párbeszédpanel **Speed** mezőjében állítjuk be az elkenés mértékét, a **Direction** mezőben az elkenés irányát határozzuk meg. Nagyobb értékek gyorsabb mozgás hatását keltik.

A **Radial Blur** parancs koncentrikus körökre jellemző módon, a középponttól mért távolsággal arányosan változik a simítás.

A **Smooth** paranccsal simíthatjuk a kép nagyobb rendellenességeit, lecsökkenti a különbségeket a szélsőséges szintváltások esetén.



A **Soften** parancs lágyítja a túl kemény vonalakat.

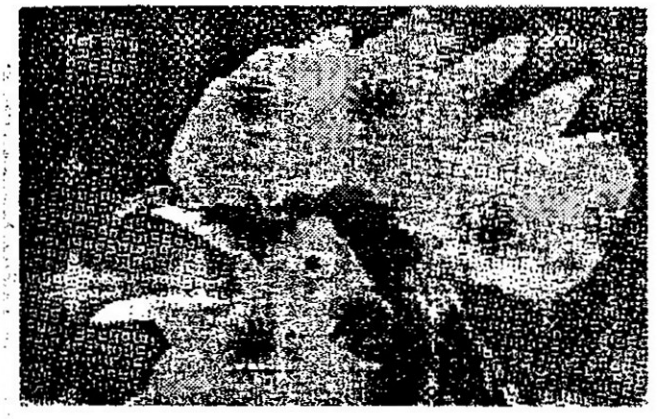
A **Zoom** paranccsal úgy nagyíthatunk, hogy a kép egy meghatározott pontja éles, a többi fokozódva elmosódottabb lesz.

Színátalakítás

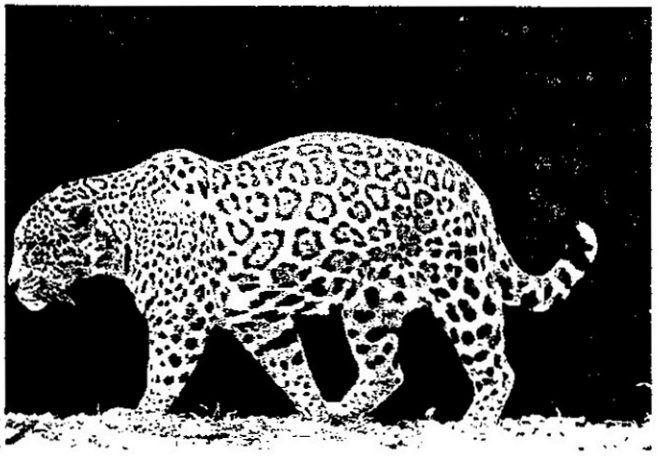
A **Bitmaps** menü **Color Transform** almenüjének parancsaival a korábban bemutatott képjavítási szándékú színmódosításoktól eltérően itt az egész képre érvényesülő különleges, egyes esetekben korábban fényképészeti eljárásokkal előállított hatásokat érhetünk el.

A **Bit Planes** paranccsal az RGB komponensek valamelyikére vagy az összesre ható, színszám-csökkentő hatást hozhatunk létre.

A kéttónusúvá alakított kép szerkesztése végezhető az **Edit Duotone** paranccsal.



A **Halftone** paranccsal féltónusos, apró geometriai elemekből álló hatást készíthetünk.

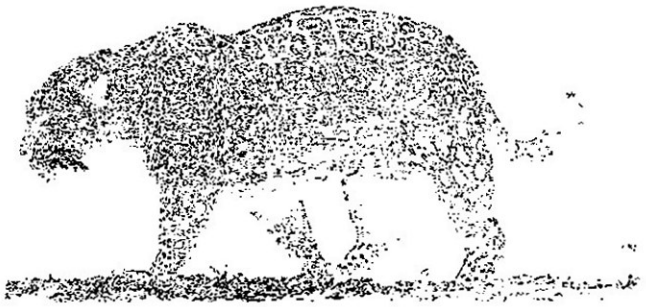


A **Psychedelic** paranccsal a kép színeit véletlenszerűen cserélhetjük fel.

A **Solarize** paranccsal a képnek túlexponált hatást kölcsönözhetünk. A túlexponálás mértékét csúszkával állítjuk be.

Körvonal keresés

A **Bitmaps** menü **Color Transform** almenüjének parancsaival a kontúrokat, éleket emelhetjük ki.



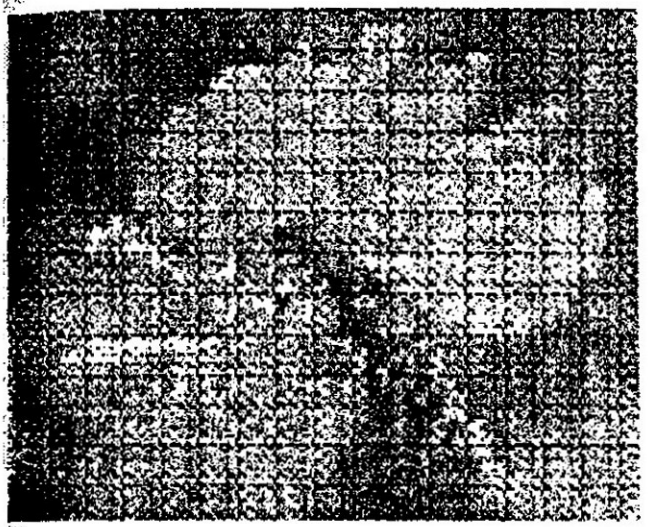
Az **Edge Detect** paranccsal megkereshetjük a kép kontrasztos éleit. A **Sensitivity** csúszkával adjuk meg az élkeresés érzékenységét. 1 értéknél csak a durvább éleknél rajzol körvonalat, a nagyobb értékek esetében a finomabb részleteket is észreveszi. Megadhatjuk az élnélküli területek kitöltő színét is.

A **Find Edges** paranccsal egyszínű vonalakkal az élek mentén körvonalazhatjuk a képet.

A **Trace Contour** paranccsal 16 színű palettát alkalmazva tapogathatjuk le a képet.

Kreatív megoldások

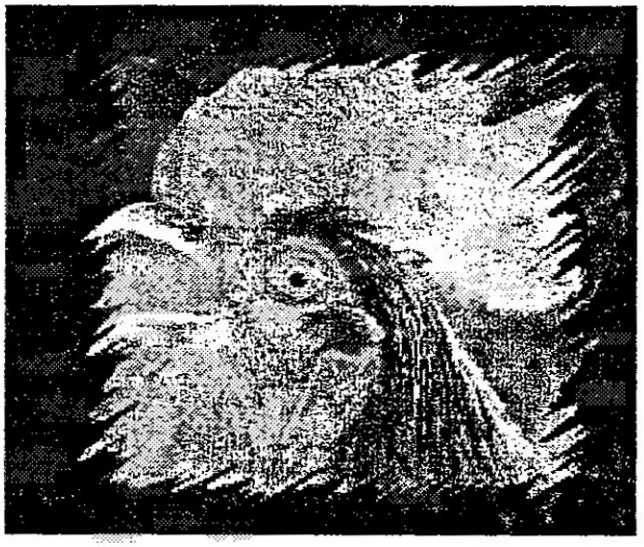
A **Bitmaps** menü **Creative** almenüjének parancsaival olyan fantáziadús képi hatásokat alkalmazhatunk, amelyeket máshová nem tudtak sorolni.



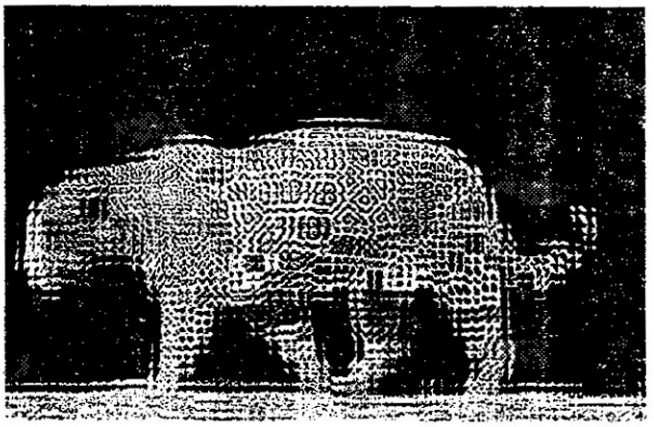
A **Crafts** paranccsal úgy alakítjuk át a képet, mintha kisebb elemekből, puzzleszerűen, vagy más anyagok felhasználásával rakták volna össze. Az elemek mérete beállítható.

A **Crystalize** parancs a képet óriáskristályokból rakjuk össze. Kisebb méretű kristályoknál még kivehető az eredeti kép tartalma is.

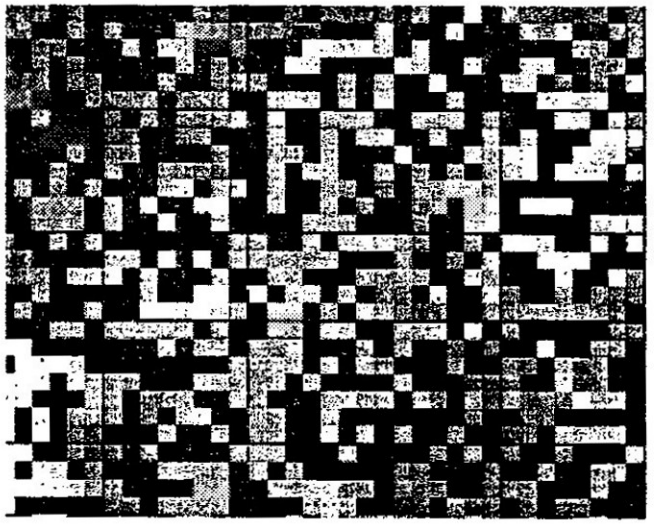
A **Fabric** paranccsal egyfajta anyagszerű, szövetszerű megjelenést kölcsönözhetünk a képnek.



A **Frame** paranccsal a kép szélén keretszerű hatást alkalmazhatunk.

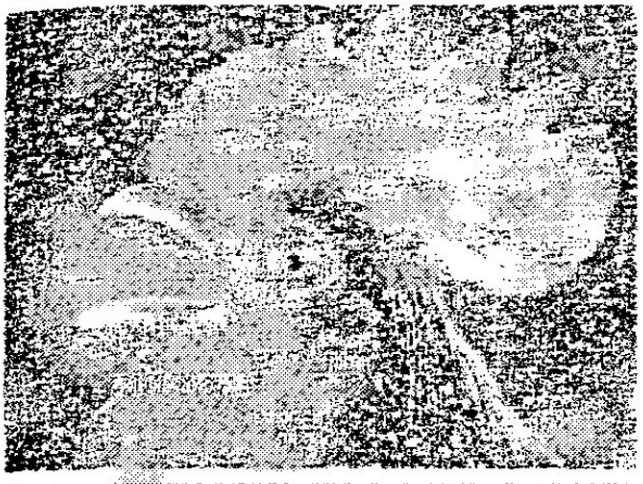


A **Glass Block** paranccsal katedrálüveg takarásához hasonlító szűrőt alkalmazhatunk.



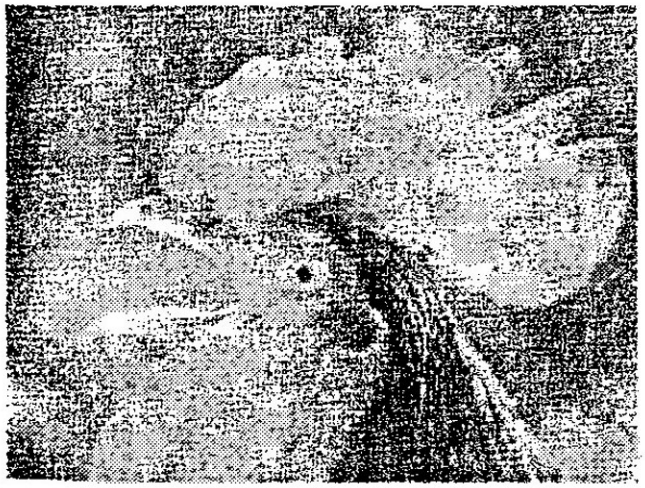
A **Kid's Play** paranccsal olyan hatást keltünk, mintha a képet különböző gyerekjátékokból, például „Lego"-ból rakták volna össze. Megadhatjuk az elemek méretét, elforgatását, a fényerőt és a **Complete** mezőben azt, hogy a kép hány százalékát érintse a hatás.

A **Mosaic** parancs a képet apró, beállítható méretű elemekből rakja össze. Az imitt-amott áttűnő háttér kopottas jelleget kölcsönöz a képnek.

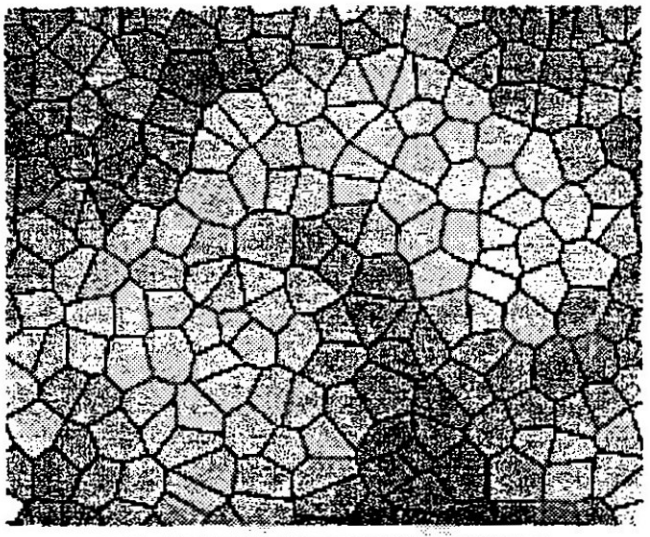


A **Particles** paranccsal a képen változtatható sűrűségben és méretben, áttetsző csillagokat vagy buborékokat helyezhetünk el.

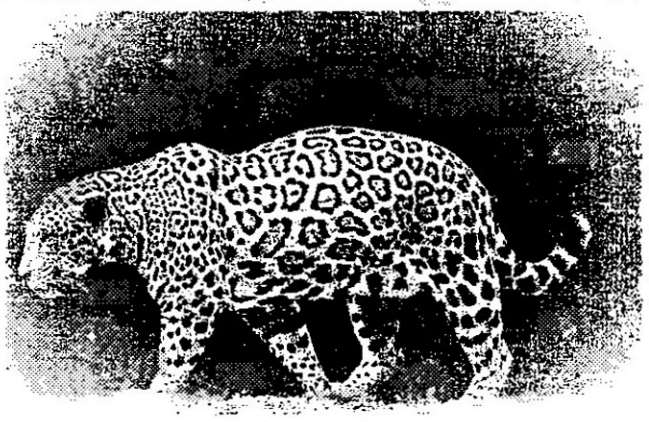
A **Scatter** parancs szétszórja, foszlatja a képet.



A **Smoked Glass** paranccsal olyan hatást keltünk, mintha – megadható színű – üvegen keresztül néznénk a képet.

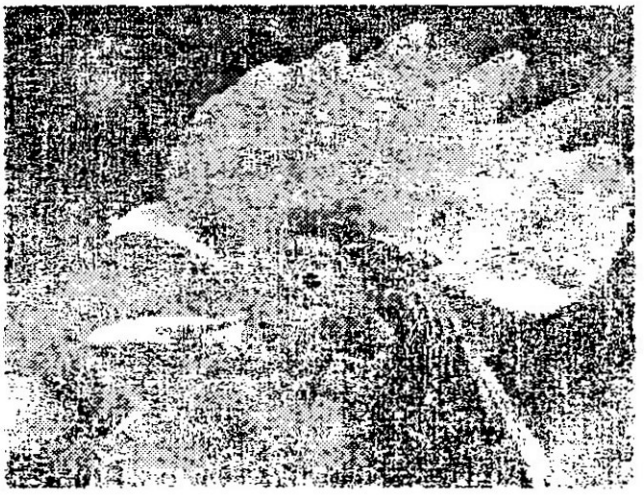


A **Stained Glass** paranccsal ólomablak üvegmozaik-hatást keltünk. Ez hasonlít a **Crystalize** hatáshoz, de itt az üvegmozaik darabjait változtatható vastagságú és színű vonalak választják el.



A **Vignette** parancs hatására a kép szélei világosíthatók vagy sötétíthetők, mint valamiféle régi kifakult fényképen. Megadhatunk a fekete-fehértől eltérő színt is, amely tisztán a kép szélein jelenik meg, onnan a kép belseje felé fokozatos az átmenet.

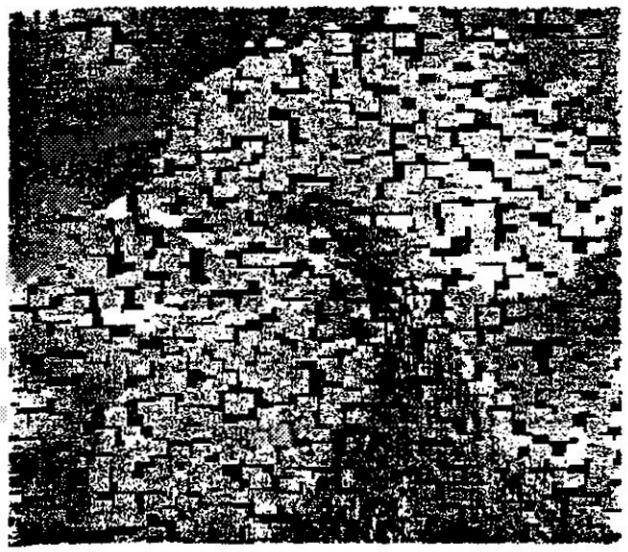
A **Vortex** paranccsal örvényszerű hatást kelthetünk.



A **Weather** parancs patinás, viharvert külsőt kölcsönöz a képnek. Megadhatjuk, jogy hó, eső vagy köd érje.

Torzítások

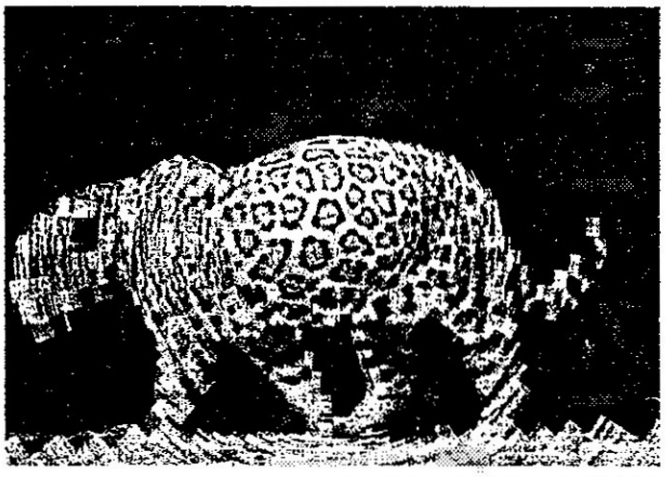
A **Bitmaps** menü **Distort** almenüjének parancsaival a képet többek között úgy torzíthatjuk, hogy a képpontok elmozdítása egyfajta örvénylő mozgást, elmozdulást fejezzen ki.



A **Blocks** paranccsal darabokra szaggatjuk a képet, mintha téglákból rakták volna össze. A téglák mérete és a közöttük látható háttérszín meghatározható.

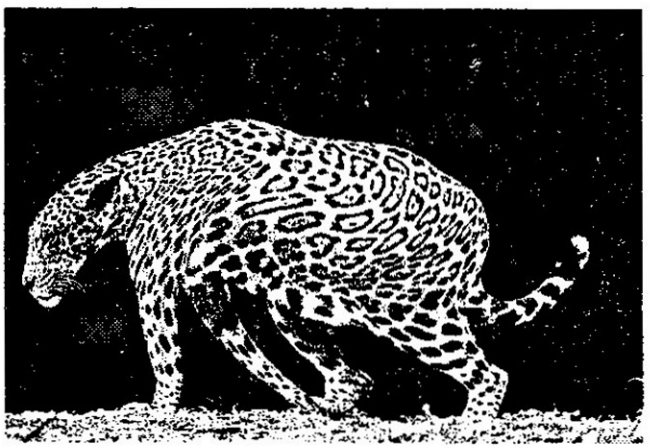
A **Displace** parancs a képet különféle – választható – bitképekkel hozza kapcsolatba, ennek hatására a képet a választott bitkép elemei hozzák létre, illetve beépülnek a képbe.

Az **Offset** parancs nagyobb részekre vágja szét a képet, és a részeket összekeveri.

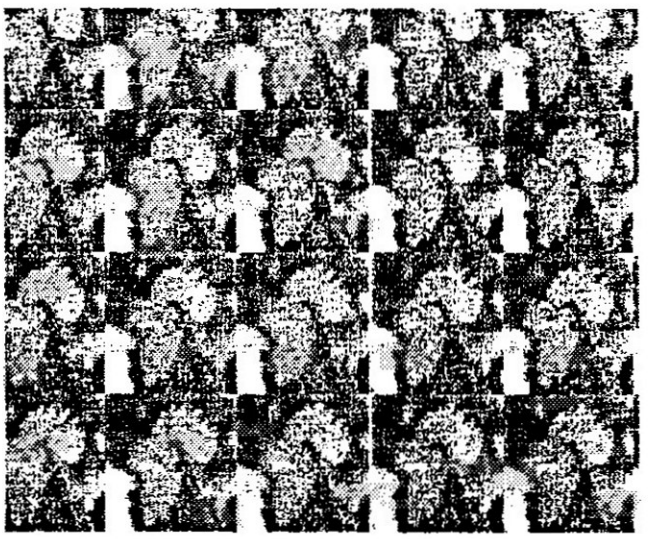


A **Pixelate** paranccsal a képet nagyobb képpontokba koncentrálhatjuk. A mellékelt ábra a **Circular** beállítás mellett készült. Ezzel a képnek mozgásszerű hatást kölcsönözhetünk.

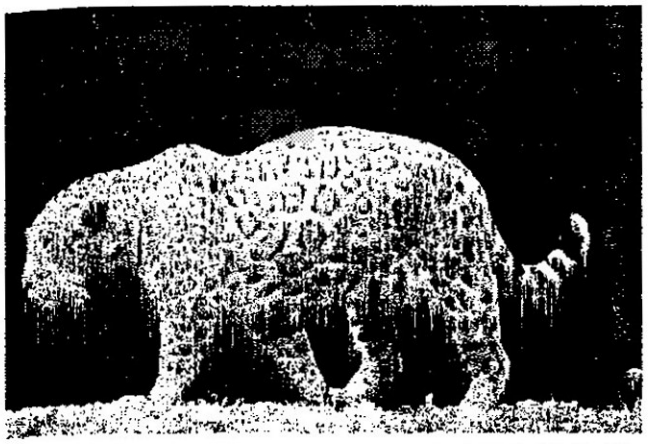
A **Ripple** parancs vízszintes vagy függőleges, illetve torzított hullámokat alkalmaz.



A **Swirl** paranccsal a képhez örvénylés hatást adhatunk. Eredménye olyan, mintha a görbe tükörbe néznénk.



A **Tile** parancs meghatározható számú csempét készít a képből.



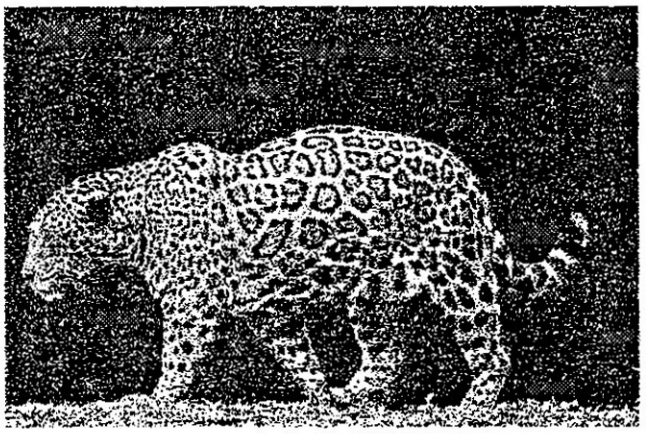
A **Wet Paint** paranccsal a képet nedvessé tesszük, azaz a képet alkotó festéket mintegy megfolyatjuk.

A **Whirlpool** parancs örvénylő hatást kelt.

A **Wind** paranccsal megadható irányból és erővel fújó szél hatását érzékeltethetjük.

Zajkezelés

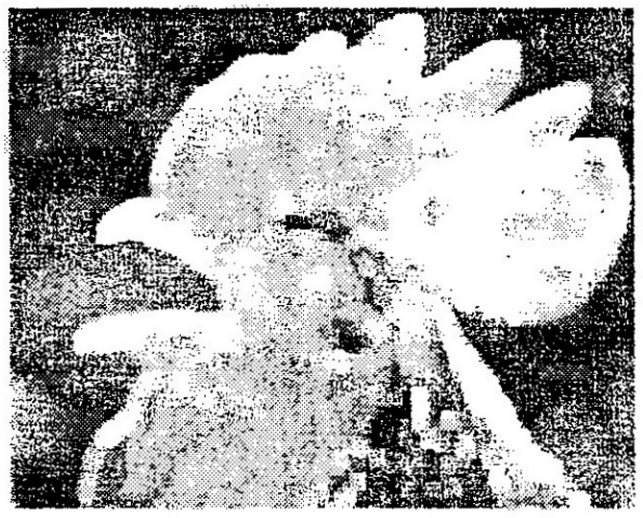
A **Bitmaps** menü **Noise** ▸almenüjének parancsai a kép ismétlődő hibáit szüntetik meg vagy éppen ilyen hibákat építenek be, szemcsézetté tehetjük a képet, mintha régebbi képpel lenne dolgunk.



Az **Add Noise** paranccsal zajt adhatunk a képhez, szemcsézhetjük a sima felületet. A **Gaussian** választókapcsolóval nagyobb méretű szemcséket képezhetünk. Ezzel ellentétes hatású a **Bitmaps** menü **Noise/Remove Noise** parancsa, amellyel a szkennelés során keletkezett szemetet távolíthatjuk el.

A **Diffuse** parancs szétoszlatja a zavaró hatásokat a képen.

A **Dust and Scratch** paranccsal por és karcolás hatása kerül a képre.



A **Maximum** parancs a képpontok színének összehasonlítása mellett világosítja a képet.

A **Median** paranccsal is eltávolíthatjuk a zavaró tényezőket, a felesleges szemcsézettséget.

A **Minimum** parancs a képpontok színének, fényerejének összehasonlítása mellett sötétíti a képet.

A **Remove Moiré** paranccsal az átmeneteknél jelentkező moiré szűntethető meg (csökkenthető).

A **Remove Noise** parancs kitisztítja a rajzot, eltávolítja a szkennelés során beolvasott szennyeződéseket.

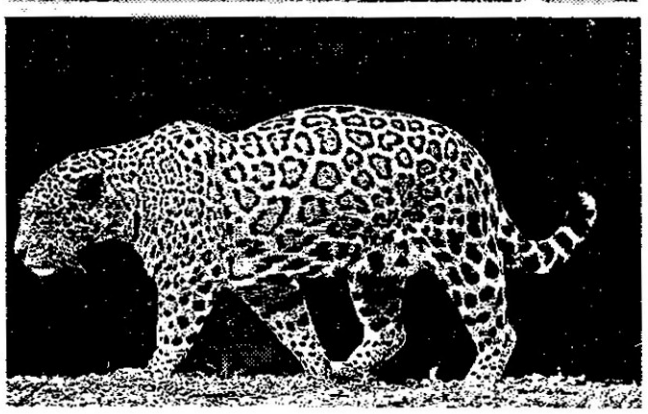
Élesítés

A **Bitmaps** menü **Sharpen** ▸ almenüjének parancsaival az életlen képeken javíthatunk valamelyest.

Az **Adaptive Unsharp** szűrő az éles területeket megtartva kiemeli az elmosódott részeket.

A **Directional Sharpen** parancs irányítottan élesít.

A **High Pass** parancs a részletek elvesztésével próbálja átlagosan javítani az élességet.

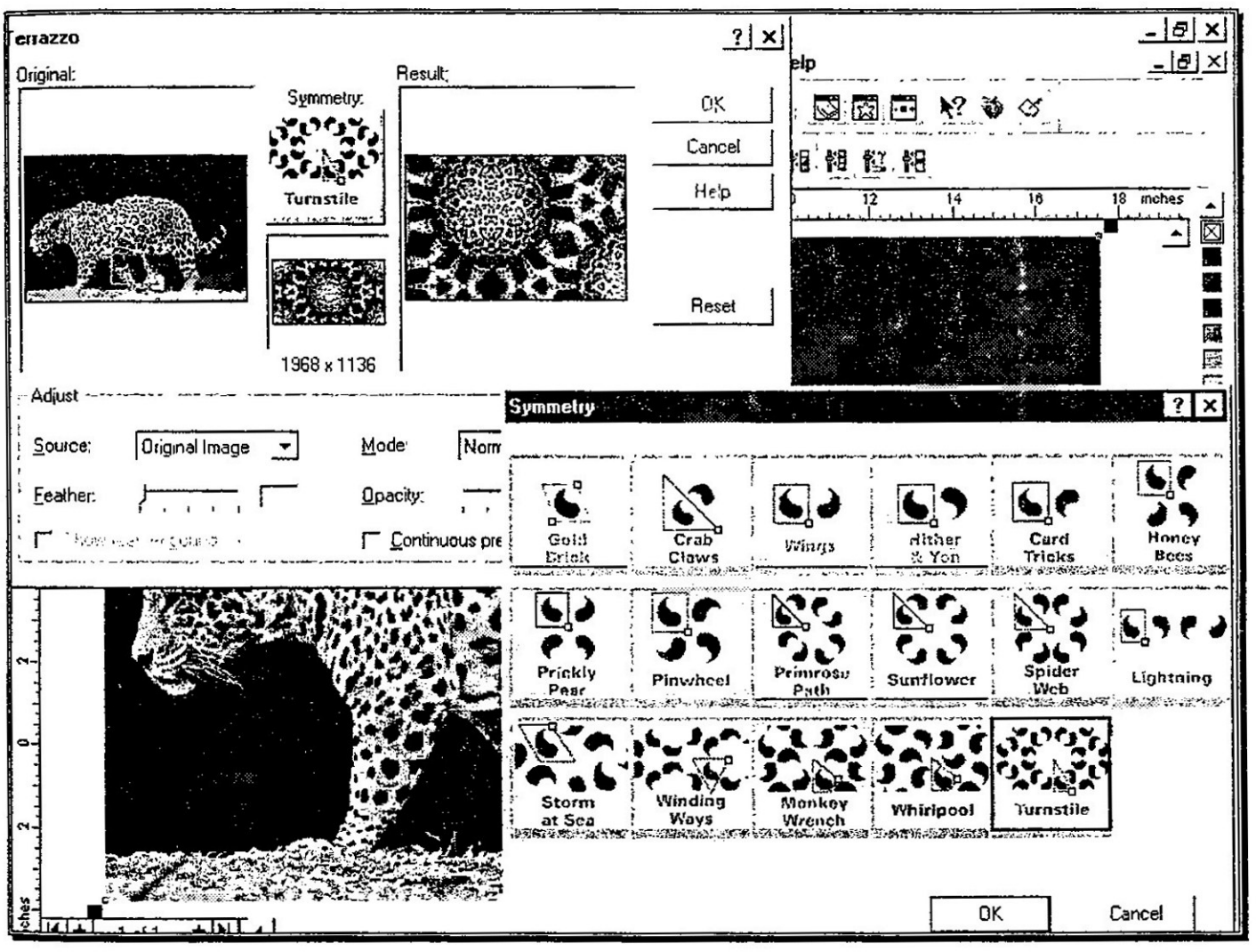


Elmosódott képek élesítésére használható a **Sharpen** parancs.

Az **Unsharp Mask** parancs elmossa az éles részeket, miközben az életlent kiemeli.

Ezeken kívül számos más szűrőt, hatást érvényesíthetünk a Photoshop-kompatíbilis beépülők, bedolgozók segítségével. Ezek érvényesítéséhez a **Bitmaps** menü **Plug-Ins** almenüjének parancsait kell érvényesítenünk. A bedolgozó parancsok akkor töltődnek be, ha először az egérkurzort a menü **Plug-Ins** sora fölé mozgatjuk.

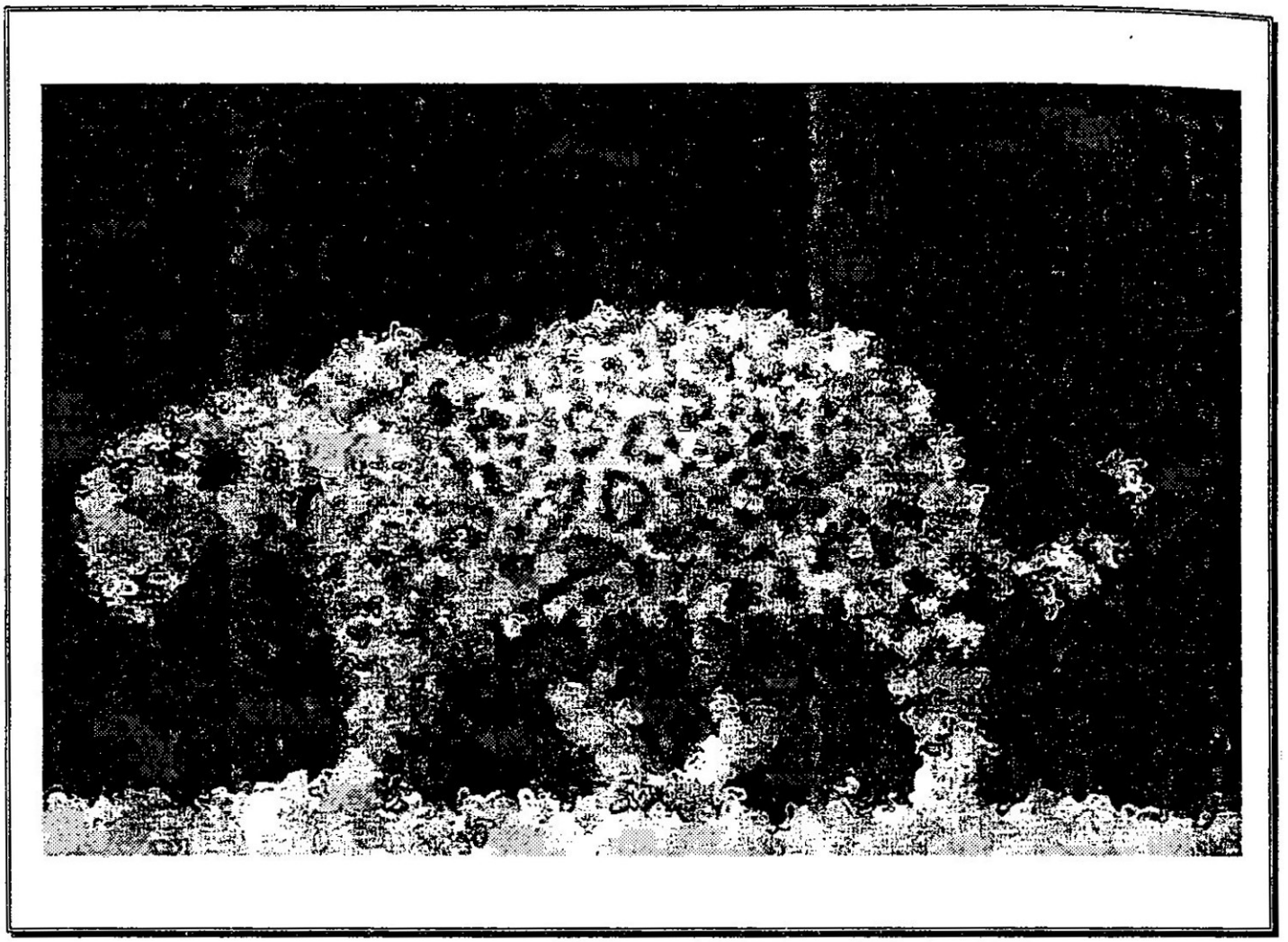
A fentieknél sokkal összetettebb hatások készíthetők ezzel a módszerrel. Például a **Bitmaps** menü **Plug-Ins/Fancy/Terrazzo** paranccsal a bitkép egy részletéből mozaikmintát készíthetünk (lásd a 14-35. ábrát).



14-35. ábra

Utoljára bemutatjuk a leopárdot Vaszilij Kandinszkij stílusában (készült a **Bitmaps** menü **Plug-Ins/Fancy/Alchemy** parancsával)...

A **Bitmaps** menü **Bitmap Effects Online** parancsával az Interneten keresztül kaphatunk további támogatást a hatások alkalmazásához.



14-36. ábra

NYOMTATÁS ÉS PUBLIKÁLÁS

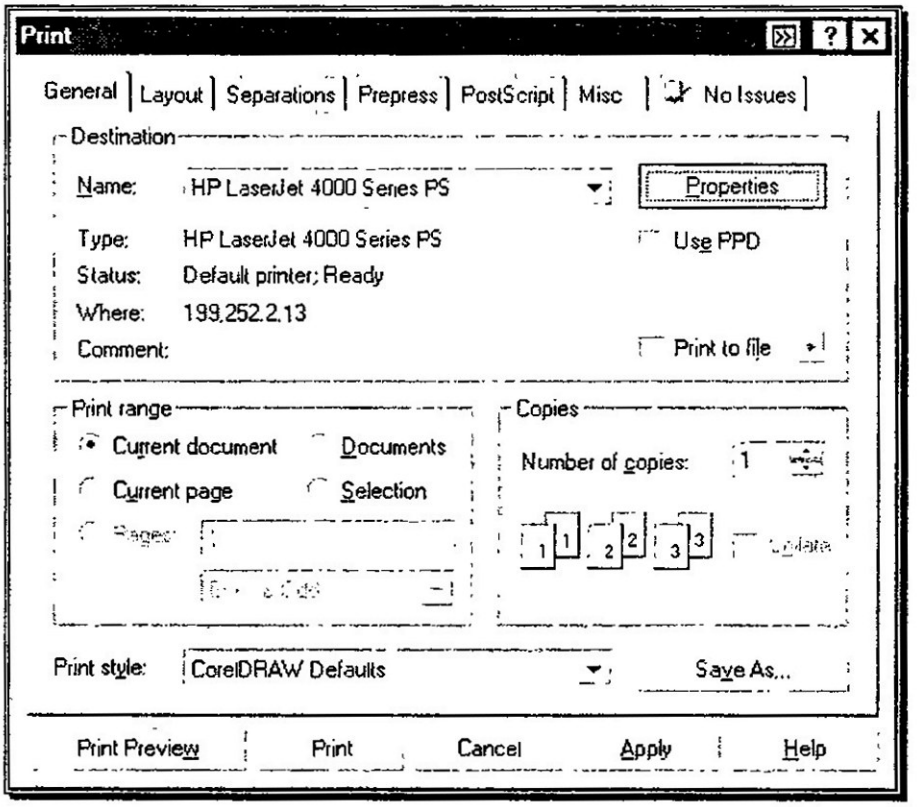
Dokumentumunk végső megjelenése a papíron az alkalmazott nyomtatótól, illetve levilágító berendezéstől függ. A dokumentum főbb részleteinek elhelyezkedését nyomtatás előtt érdemes ellenőrizni a **File** menü **Print Preview**, illetve a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsával, a Full-screen Preview ikonnal, vagy az F9 gyorsgombbal. Ez utóbbi, gyorsgombos parancs az aktuális munkaablakot mutatja be nyomtatási minőségben (lásd a 3-17. ábrát). Innen tetszőleges billentyű lenyomásával vagy kattintással térünk vissza a szerkesztő üzemmódba.

A nyomtató beállítása

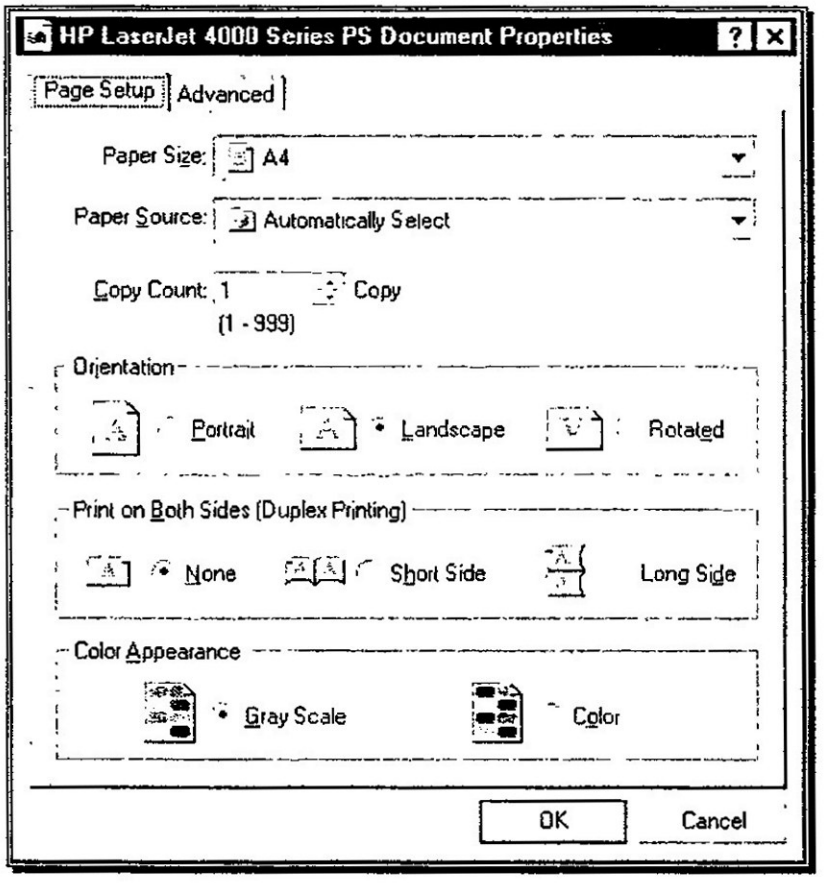
A **File** menü **Print** parancsával vagy az ikonnal, illetve a Ctrl+P billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **Properties** nyomógombjára kattintás után állíthatjuk be a nyomtató jellemzőit (lásd a 15-1. ábrát). A **Print** párbeszédpanel jelentősen megváltozott a program előző változata óta. A **Properties** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanel-lapok beállítási lehetőségei az adott nyomtatótól függnek. A legtöbb beállítási lehetőséget a lézernyomtatók biztosítják, ezért itt példaképpen a HP LaserJet 4000 opcióit mutatjuk be. Ezeket a beállításokat a **File** menü **Print Setup** parancsával is megadhatjuk.

A **Paper Size** listában választjuk ki az alkalmazott lap- vagy borítékméretet. Az **Orientation** csoportban adjuk meg a lap tájolását, amely lehet álló (**Portrait**), vagy fekvő (**Landscape**), vagy elforgatott (**Rotated**). Ez utóbbi esetben a lapot 180 fokkal elforgathatjuk a **Rotated** választókapcsolóval. Ekkor a lapokra „fejjel lefelé" nyomtatunk. A **Paper Source** kiválasztólistán adjuk meg a lapadagolás módját. A **Copy Count** mezőben a másolatok alapértelmezett darabszámát adjuk meg. Az itt beállított darabszám érvényesül ezentúl minden nyomtatáskor (nyomtatás előtt megváltoztatható a **Print** párbeszédpanelen). A **Print on Both Sides** csoportban a kétoldalas nyomtatásra alkalmas berendezések esetén megadhatjuk, hogyan illeszkedjenek az egymást követő páros-páratlan oldalak. Az **Advanced** lapfülre kattintás után folytathatjuk a többi párbeszédpanel-lap paraméterezését. Ezeken adhatjuk meg többek között a negatív nyomtatást, az alapértelmezett példányszámot, vagy a tükörkép nyomtatást.

Az **OK** nyomógomb érvényesíti a párbeszédpanel aktuális beállításait, utána visszatér a **Print** párbeszédpanelhez. Ezzel a következő rész foglalkozik.

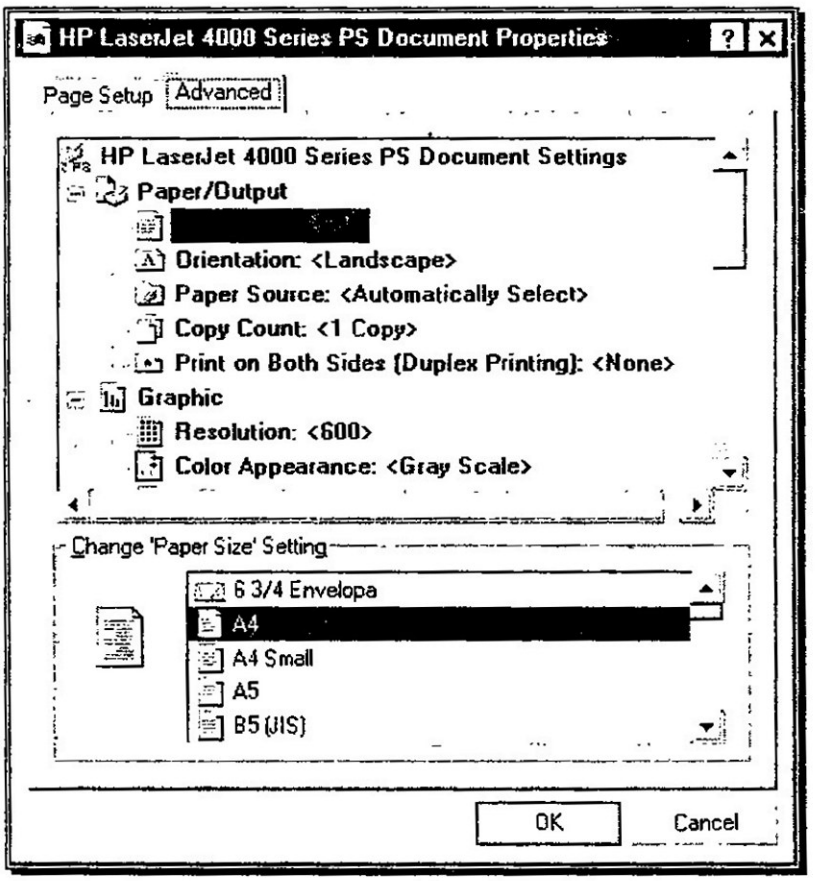


15-1. ábra



15-2. ábra

A CorelDRAW minden, a Windows alá illesztett nyomtatóra, levilágítóberendezésre képes nyomtatni. Az eszköz különlegességeit Windows 95 és a Windows NT 4.0 alatt az **Advanced** párbeszédpanel-lapon adjuk meg. Itt a tulajdonságokat faszerkezetű listán állítjuk be. Az egyes tulajdonságkategóriák a + ikonra kattintva nyithatók meg és a – ikonra kattintással zárhatók be. A korábbi Windows-változatoknál a hagyományos nyomtatójellemző-beállító panelt alkalmazzuk.



15-3. ábra

Az **OK** nyomógombra kattintással a **Print** párbeszédpanelhez térünk vissza.

A **Copy Count** paramétermezőben adjuk meg a nyomtatandó példányszámot. Itt tehát felülbírálhatjuk a **Properties** párbeszédpanelen megadott alapértelmezett példányszámot. A **Print** párbeszédpanel **Collate** jelölőnégyzetének bekapcsolásával többpéldányos nyomtatás esetén minden példány egymás után összeállítva jelenik meg, az első oldaltól az utolsóig. Ha a kapcsolót kikapcsoljuk, akkor a megadott példányszámú első oldal kinyomtatása után következik csak a többi oldal nyomtatása és így tovább. E megoldás előnye, hogy gyorsabb, mint a másik, mert a nyomtatóba csak egyszer kell a programnak letölteni a lapot, hátránya pedig, hogy a példányokat kézzel kell a nyomtatás után összerendezni.

A **Print** párbeszédpanel **Print range** csoportjában adjuk meg, hogy a dokumentum mely részeit akarjuk nyomtatni.

- *Current document* – a teljes dokumentumot kinyomtatja.
- *Documents* – engedélyezi több dokumentum egymás után indított nyomtatását.

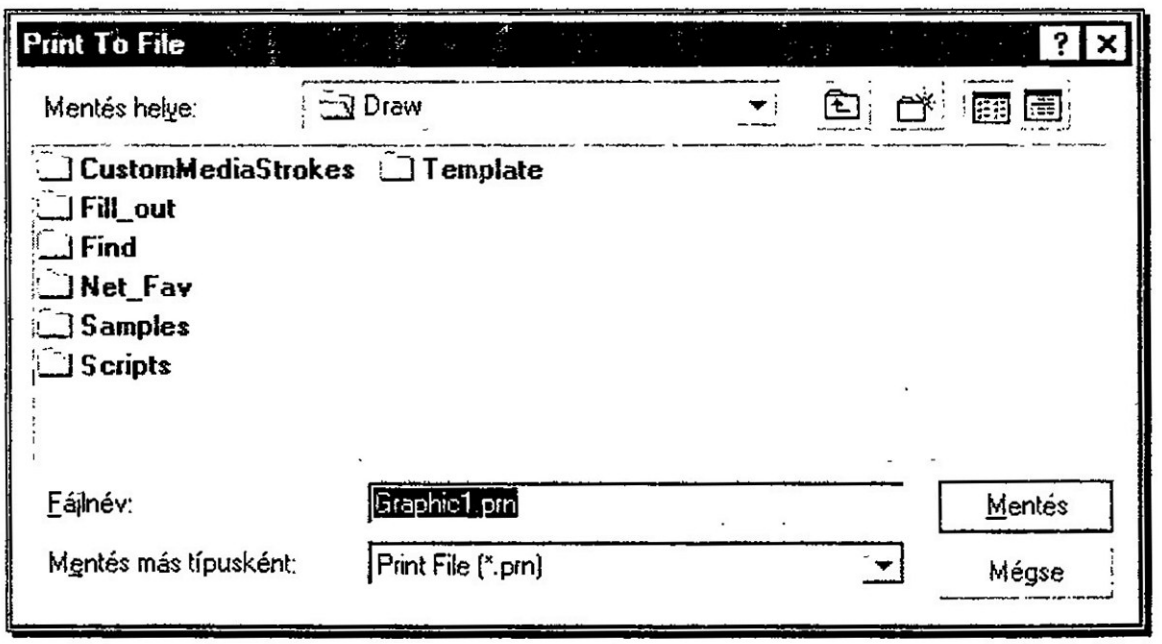
- *Current page* – az aktuális oldalt nyomtatja.
- *Selection* – a kiválasztott objektumokat nyomtatja ki.
- *Pages* – csak a **Pages** mezőben megadott oldalakat nyomtatja ki. A nyomtatandó oldalakat egymástól pontosvesszővel elválasztva, a tartományokat a tartomány szélső lapjait megadva, köztük kötőjelet alkalmazva írjuk be. Például az első, ötödik és a kilencediktől a huszonkettedik lapig terjedő tartomány nyomtatásához az *1;5;15-22* oldalakat írjuk a **Pages** mezőbe.

  Két szám közé a hullámjelet (~) beszúrva a program a megjelölt és a közöttük levő minden második oldalt nyomtatja (például a 1~6 megadásakor az 1, 3, 5 és 6, a 2~6 megadásakor pedig a 2, 4 és 6 oldalt). Ez a beállítás csak az **Even & Odd** (Páros és páratlan) listaelem kiválasztása esetén működik.

A **Pages** mező alatti kijelölőlistán adjuk meg többboldalas dokumentum esetén, hogy a dokumentum vagy a kijelölt tartomány összes, vagy csak a páratlan, vagy csak a páros oldalát nyomtatjuk. A nyomtatást végül az **OK** nyomógombra kattintással indítjuk el.

Új beállítási lehetőség a **Use PPD** jelölőnégyzet, amellyel PostScript nyomtatók esetén engedélyezzük a PostScript Description (PPD) file használatát. Ez tartalmazza a használt nyomtató beállításait. A **Print to file** jelölőnégyzetet kell bekapcsolni, ha állományba akarunk nyomtatni. Ekkor a jelölőnégyzet utáni ▸ ikonra kattintva helyi menüt jeleníthetünk meg, amelyen kérhetjük a dokumentum Macintosh formátumú vagy oldalanként külön fájlba történő mentését.

A nyomtatás indításához az **OK** gombra kattintunk, majd a program kérésére megadjuk az állomány nevét és elérési útját. A nyomtatóállomány alapértelmezett kiterjesztése *.prn* (lásd a 15-4. ábrát). Ezt a fájlt a CorelDRAW-val nem rendelkező gépen is kinyomtathatjuk.



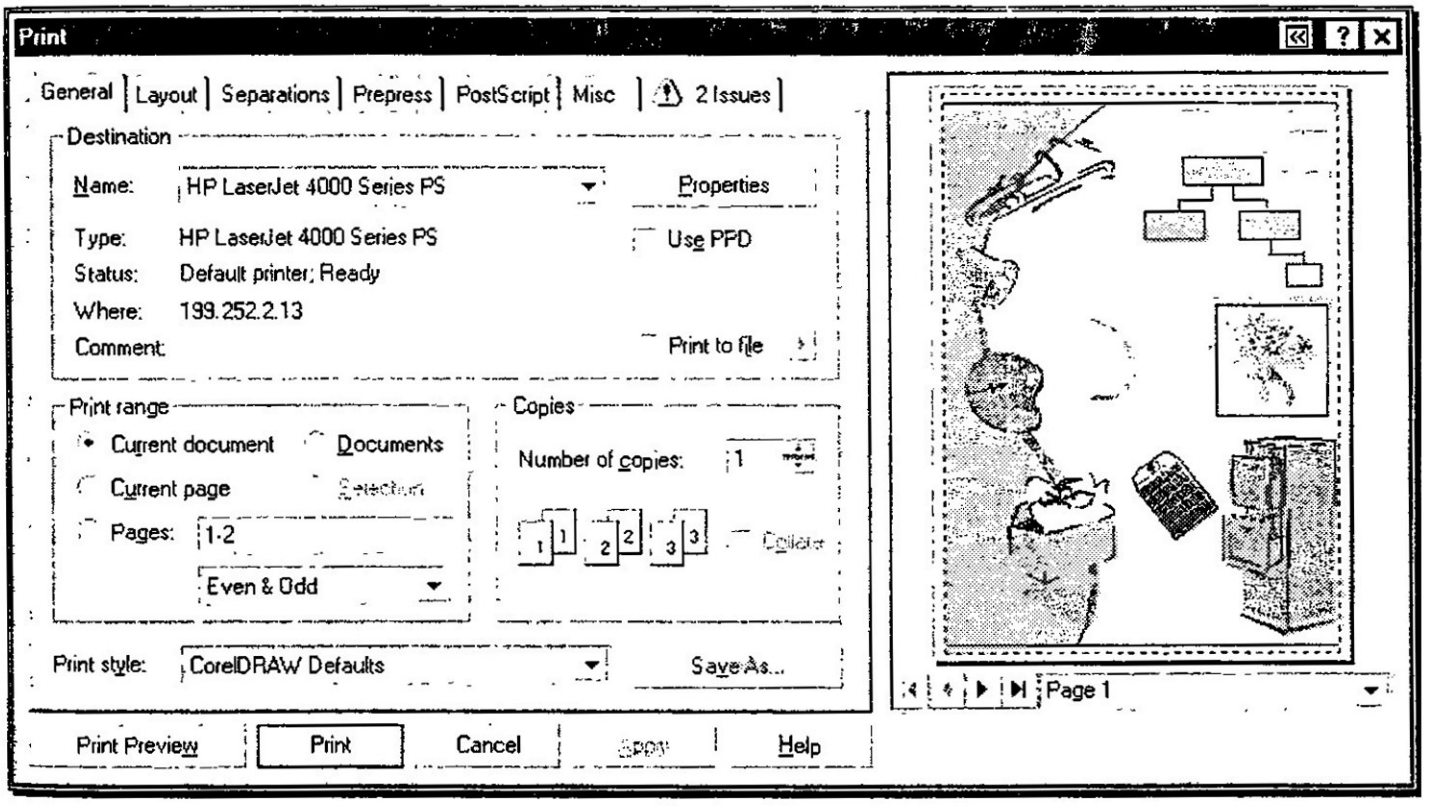
15-4. ábra

Ha számítógépes környezetünkben több nyomtató (vagy például nyomtató és fax) érhető el, akkor ezeket a **File name** listából választjuk ki. Ezt a listát érdemes bővítenünk akkor is, ha ugyan semmi ilyenfélével nem rendelkezünk, de a nyomtatást állományba végezzük. Lehetőségünk van arra, hogy a **Print to file** jelölőnégyzet bekapcsolása, majd a **Print** nyomógombra kattintás után megadott nevű, *.prn* kiterjesztésű fájlba nyomtassunk. Ez a fájl minden nyomtatási parancsot tartalmaz. Elegendő ezt az állományt elvinni egy olyan gépre, amelyhez nyomtatót is csatlakoztattak. Ha az adott nyomtatónak megfelelően állítottuk be korábban a nyomtatás paramétereit, akkor elegendő ezt az állományt a nyomtatóra küldenünk.

A nyomtatást ezek után a Windows alatt a fájl ikonjának a nyomtató ikonjára húzásával, DOS alatt például a **COPY minta.prn LPT1:** paranccsal végezzük. Ennek segítségével a nyomtató nélküli gépről nyomtatóval ellátott, de akár a CorelDRAW, akár a Windows nélküli gépre át tudjuk vinni és ott kinyomtatni állományainkat. A Windows **Intézője** segítségével az ilyen állományt egérrel a nyomtató ikonjára húzva nyomtathatjuk ki.

Nyomtatási beállítások

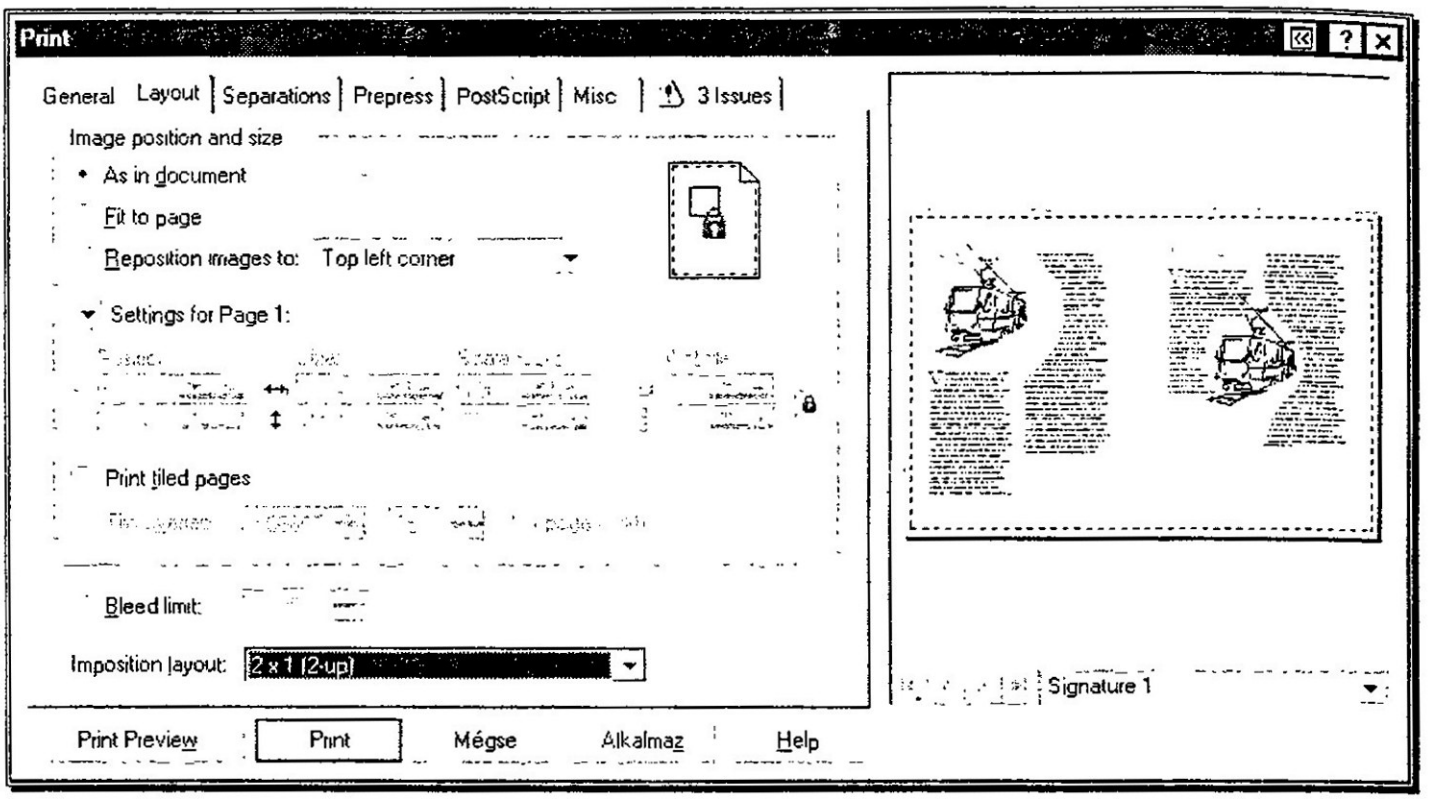
Újdonság, hogy a **Print** párbeszédpanel címsorának ikonjával a beállítások hatását előzetesen bemutató ablakot nyithatunk a párbeszédpanel jobb oldalán (lásd a 15-5. ábrát). Ez az ablakrész az ikonnal zárható be.



15-5. ábra

A **Print** párbeszédpanel **General** lapján a **Print style** listából választhatjuk ki a korábban egy adott néven elmentett nyomtatási beállítások összességét.

A **Print** párbeszédpanel többi lapján állítjuk össze saját nyomtatási stílusunkat (ehhez korábban a **Print** párbeszédpanel **Options** nyomógombjára kellett kattintanunk). A **Layout** párbeszédpanel-lapon a dokumentumnak a kinyomtatott oldalon történő elhelyezésének jellemzőit adjuk meg (lásd a 15-6. ábrát).



15-6. ábra

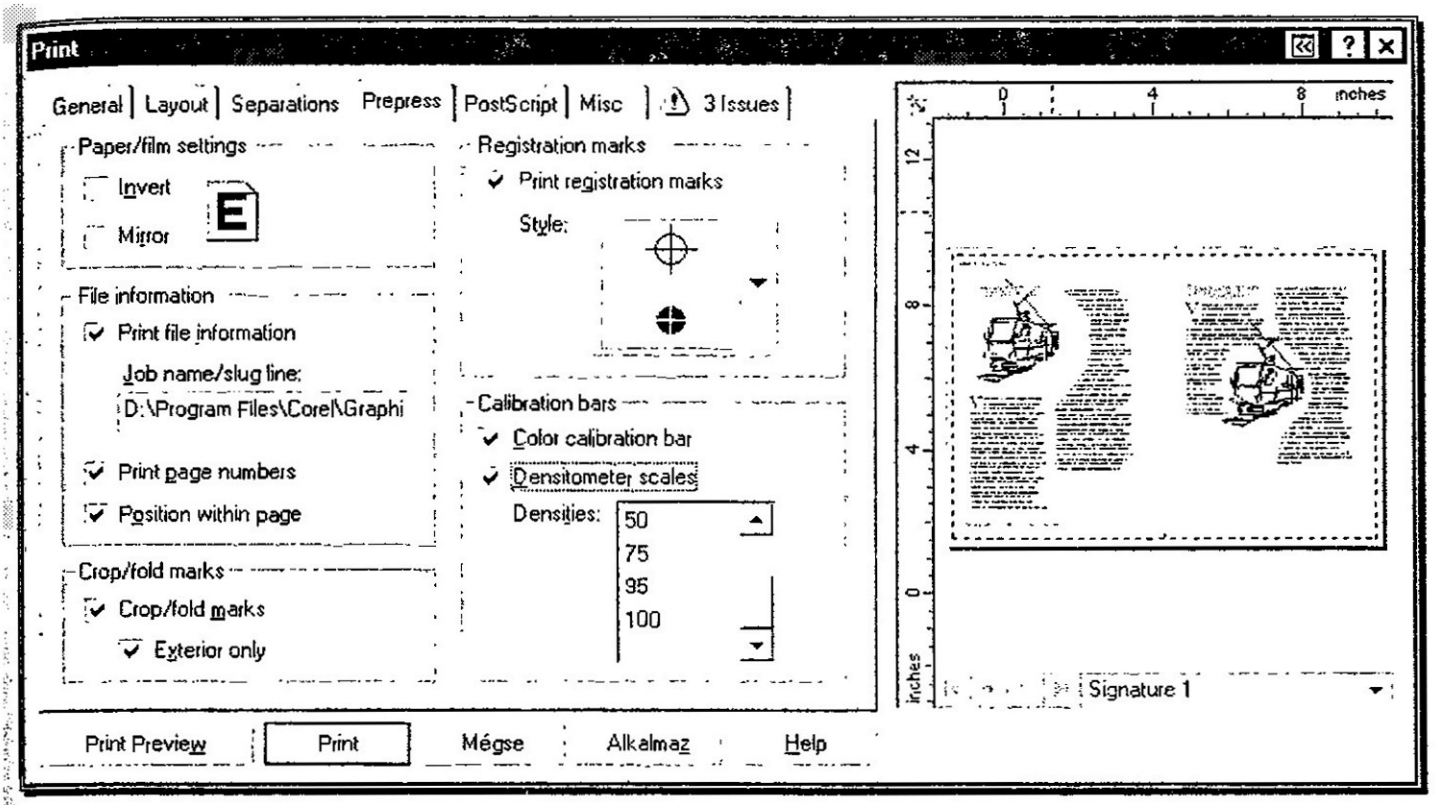
A pontos méret (size) és elhelyezés (position) a **Layout** párbeszédpanel-lap **Image position and size** csoportjában állítható be. A méretbeállításokon kívül itt – oldalanként – a következő paraméterek állíthatók be:

- ⊙ **As in document:** Az oldalon a dokumentum beállításainak megfelelően helyezi el a tartalmat.
- ⊙ **Fit to page:** A grafikus dokumentumot akkorára nagyítja vagy kicsinyíti, hogy – a nyomtató nem nyomtatható területeit leszámítva – kitöltse a teljes oldalt.
- ⊙ **Reposition images to:** A grafikus dokumentumot automatikusan a nyomtatható lap egy a listán megadott részére (közepére, balra, jobbra, tetejére, aljára) helyezi. Ellenőrizzük az előzetes megtekintés ablakrészen. Az ezen ablakrész alatt az ▾ ikonnal megjelenített lista elemeivel, vagy a lista előtti lapozó ikonok segítségével változtathatjuk meg a mintaablak tartalmát.
- ☑ **Bleed limit**: Engedélyezi a vágójeleken való túlnyúlást a következő mezőben megadott értékkel.
- ☑ **Print tiled pages**: A nagyméretű grafikus objektumokat részletekben, vagyis több lapon nyomtatja ki, amely részletekből a teljes kép összeállítható. Például

A3-as nyomtatón készült darabokból összeállíthatunk A0 méretű képet. A jelölőnégyzet kiválasztása után, a következő mezőkben megadhatjuk a kinyomtatott oldalak közötti átfedés mértékét.

Az **Imposition Layout** listában állíthatjuk be, hogy egy nyomtatott lapra a dokumentumnak hány oldala kerüljön (természetesen automatikus átméretezéssel).

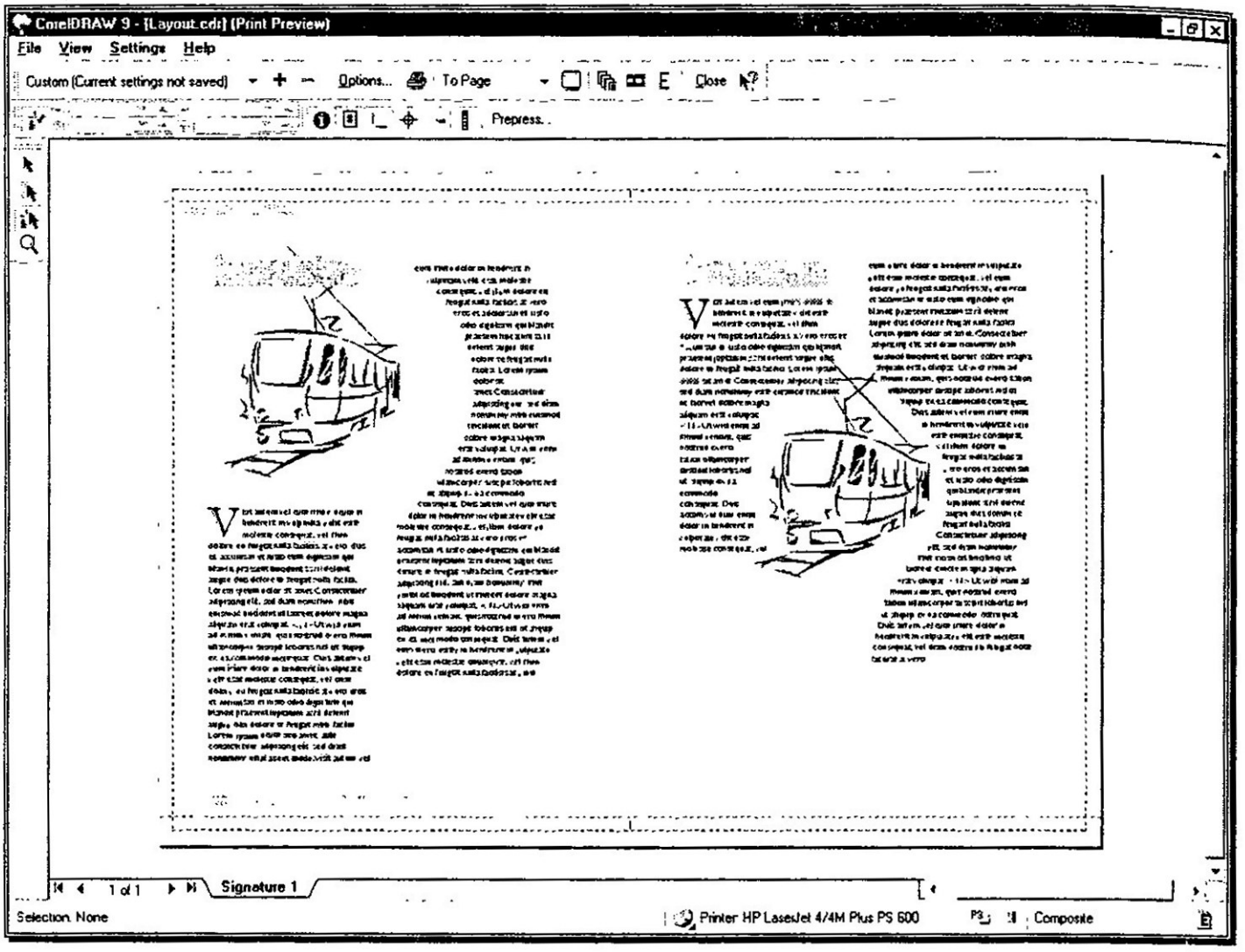
A nyomtatási információk beállítására szolgáló párbeszédpanel-lapot a **Print** párbeszédpanel **Prepress** lapfülére kattintva jelenítjük meg. Itt egyetlen panelen adjuk meg a kinyomtatott lap összes kísérő információját.



15-7. ábra

A **Print Preview** nyomógombra kattintva az aktuális oldal – vagy az **Imposition Layout** listában beállítottak szerinti oldalak – képe megjelenik a teljes képernyőt betöltő mintaablakban (lásd a 15-8. ábrát). A **Print Preview** nyomógombra kattintás megfelel a **File** menü **Print Preview** parancsának. A többi oldalt a program a grafika alatti ikonokra kattintás után mutatja meg. A program nyomtatási kép szolgáltatása úgy jeleníti meg a dokumentumot, az alkalmazott grafikus objektummal, beállított nyomtatási információkkal, keretjelekkel, színminta sávokkal, ahogy az majd nyomtatásra kerül. A nyomtatási képet a túl hosszú időt igénylő, bonyolult rajzok kivételével érdemes igénybe venni. A megjelenő kép sarkain lévő fogantyúk elhúzásával módosíthatjuk a kép nagyítását, illetve helyét a lapon.

A nyomtatási kép **View** vagy helyi menüjének **Preview Color** almenüjének parancsával a kép színes és fekete-fehér bemutatása között válthatunk. A **File** menü **Print This Sheet Now** parancsa további beállítások nélkül kinyomtatja a bemutatott lapot.



15-8. ábra

A nyomtatási kép ablak **Settings** menüjéből a **Print** párbeszédpanel lapjait jeleníthetjük meg. A nyomtatási kép ablak Mark Placement Tool ikonjával megjelenített eszköztárban található ikonokkal (vagy a **Print/Prepress** párbeszédpanel-lap jelölőnégyzetei bekapcsolásával) a következő információkkal egészíthetjük ki a kinyomtatott képet:

File Information Text (Print file information): A lap aljára nyomtatja ki a fájlnevet, az aktuális dátumot és időt, átfedő nyomtatásnál a részoldalak azonosítóját, színbontásnál a színbontásra vonatkozó adatokat (szín, rasztersűrűség és szög, nyomólemez száma). Alkalmazásához ezeknek az információknak helyet kell biztosítani a lapon (a munkaoldal méretét a nyomtatható lap vagy film méreténél kisebbnek kell megadnunk). Ezután megjelennek a nyomtatott információkat jelölő karakterek a nyomtatási képen. A kiegészítő információnál változtassuk meg a kép méretét úgy, hogy ezek ne essenek a grafikára.

Page Numbers (Print page numbers): A lapokra oldalszámokat is nyomtat. Itt is úgy változtassuk meg a kép méretét, hogy ezek ne essenek a grafikára.

Crop/Fold Marks: A nyomtatott anyag méretre vágását segítő vágójeleket is kinyomtatja.

Registration Marks (Print registration marks): A színbontások illesztésének segítésére a lapokra illesztőjeleket nyomtat. A párbeszédpanelen a jelek stílusa is beállítható.

Color Calibration Bar: Hat alapszínből (piros, zöld, kék, cián, bíbor, sárga) álló – a színbontás színeinek ellenőrzésére használható – kalibrációs sávot nyomtat a lap szélére.

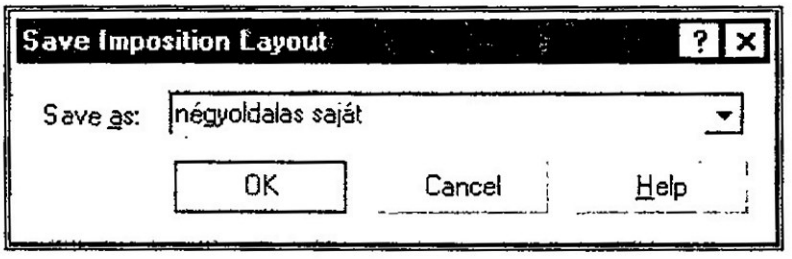
Densitometer Scales: Árnyalatokkal rendelkező szürkeskálát, azaz színterhelési skálát nyomtat a színbontást tartalmazó lapokra. Ez segíti a nyomdászokat a színbontás, a filmelőhívás és a nyomás pontossága, minősége és egységessége ellenőrzésében.

Invert: A képet negatívra fordítva nyomtatja ki.

Mirror: A képet függőleges tengelyre tükrözve nyomtatja ki, mintha az emulziós, fényérzékeny réteg alul lenne.

Elrendezésstílus szerkesztése

A **Print/Layout** párbeszédpanel-lapon a **Reposition images to** listában választhatunk a beépített elrendezés-minták közül. Amennyiben ez nem elegendő, akkor a nyomtatási kép Imposition Layout Tool ikonjával megjelenített eszköztár segítségével módosíthatjuk az alapértelmezett oldalelrendezési értékeket, és azokat egyéni stílusokként elmenthetjük. Az elmentéshez kattintsunk a tulajdonságsáv [+] ikonjára, majd adjuk meg a stílus emlékeztető nevét (lásd a 15-9. ábrát).



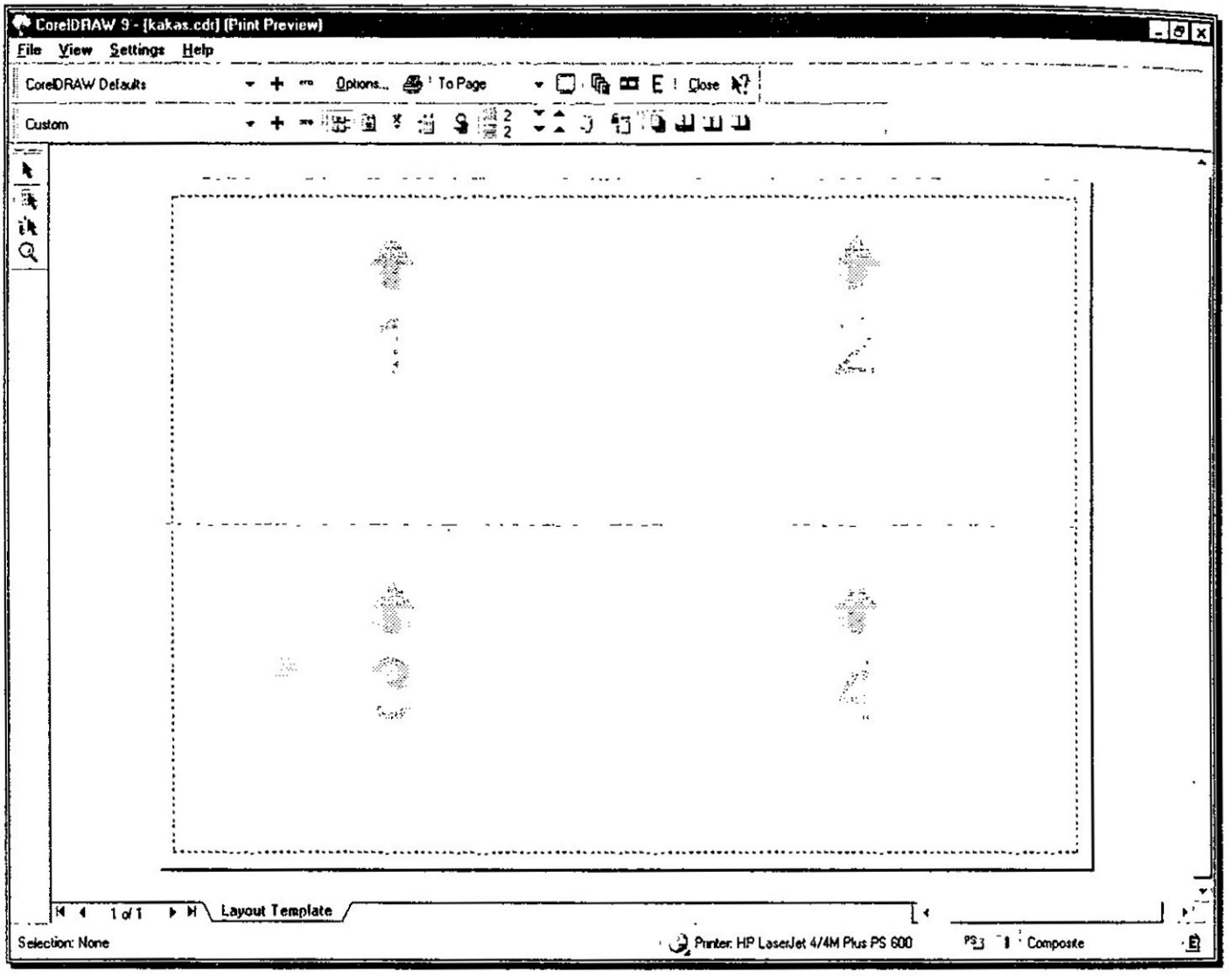
15-9. ábra

Az elmentett elrendezésstílusok a tulajdonságsáv első eleméről, a **Current Imposition Layout** listáról kiválasztva tölthetők be és a [–] ikonnal törölhetők.

Több munkaoldalt helyezhetünk el egyetlen papírlapon a 2 2 Pages Across / Down (keresztbe/lefelé) mezők értékének növelésével (lásd a 15-10. ábrát). Az

egyes munkaoldalak tetszés szerinti sorrendbe rendezhetők. Ehhez válasszuk ki a megfelelő munkaoldalt a mintaablakban, majd a **Page sequence number** mezőben adjuk meg a sorrendet jelölő számot.

A Single/Double Sided ikonnal bekapcsolt kétoldalas nyomtatás esetén a **Layout Template (Front) – Layout Template (Back)** lapfülekkel válthatunk a másik oldalra. Az egyéni stílus az egész nyomtatási munkára vonatkozó sablon. Többoldalas dokumentumnál a program a sablon lapjainak sorrendje szerint rendezi el az egymás után következő oldalakat.



15-10. ábra

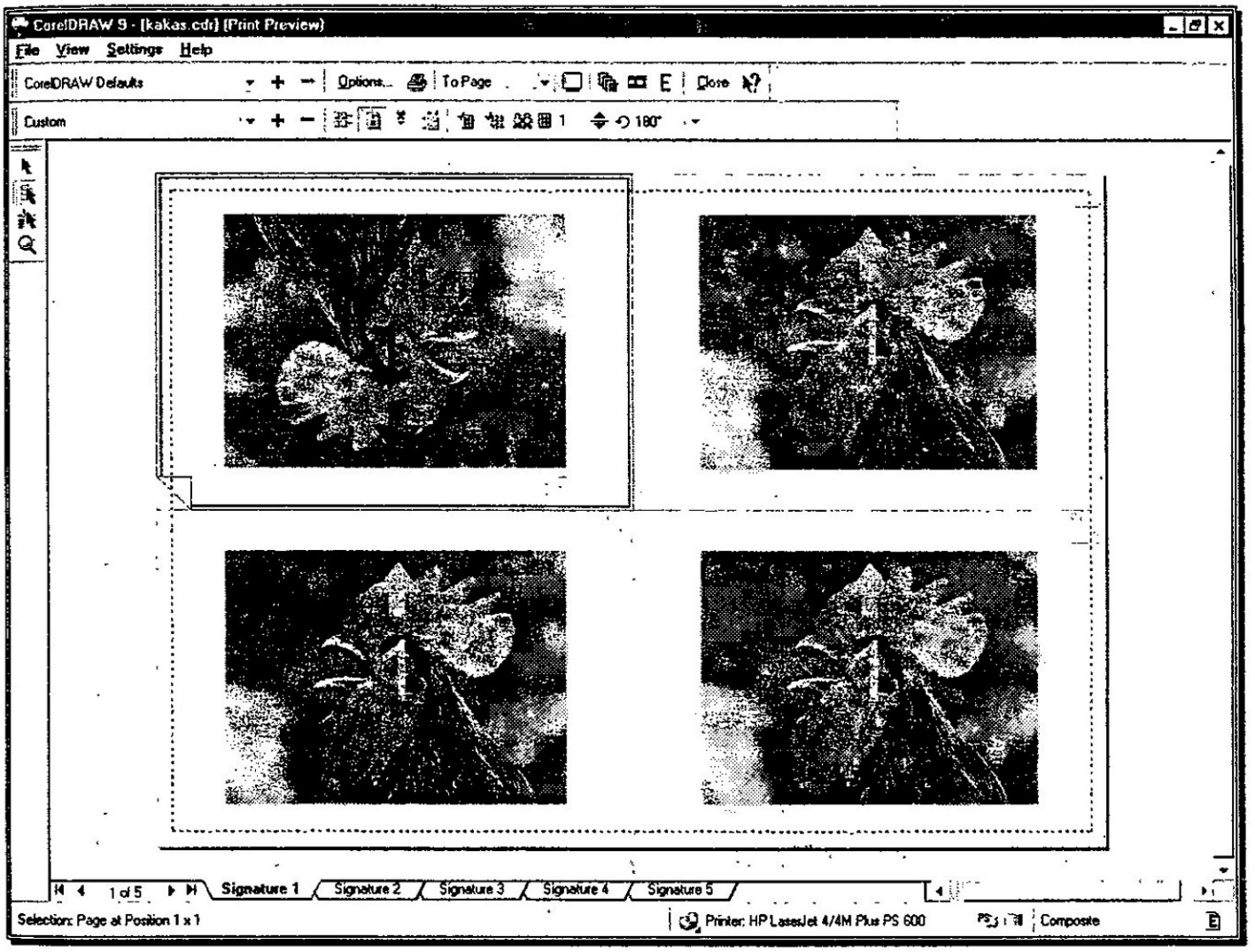
Az elrendezésstílus ellenőrzéséhez nyomjuk meg a Template/Document Preview ikont. Ekkor a program az elrendezést a lapok tényleges megjelenítésével mutatja be.

A Binding ikonokkal a többoldalas dokumentum esetén alkalmazott kötési módszert állítjuk be.

Az elhelyezés módosítása

A **Print/Layout** párbeszédpanel-lapon választhatunk a beépített elhelyezés-minták közül. Amennyiben ez nem elegendő, akkor a nyomtatási kép Edit Page Placements ikonjával megváltoztatott összetételű tulajdonságsáv ikonjaival, mezőivel állíthatjuk be az oldalmargókat (Edit Margins), illetve több létező munkaoldalt helyezhetünk egyetlen nyomtatható oldalra (Sequential Auto-ordering), vagy egy létező nyomtatható oldal több másolatát tehetjük egy oldalra (Cloned Auto-ordering). Az Equal margins (azonos margók) ikon kiválasztása után csak a **Left** (bal) és a **Top** (fenti) mezők állíthatók be. Erre sincs lehetőségünk, ha az Auto margins (automatikus margók) ikont bekapcsoltuk.

A 0° Page Rotation mezőben egyes kijelölt oldalakat 180 fokkal elforgathatunk (lásd a 15-11. ábrát).



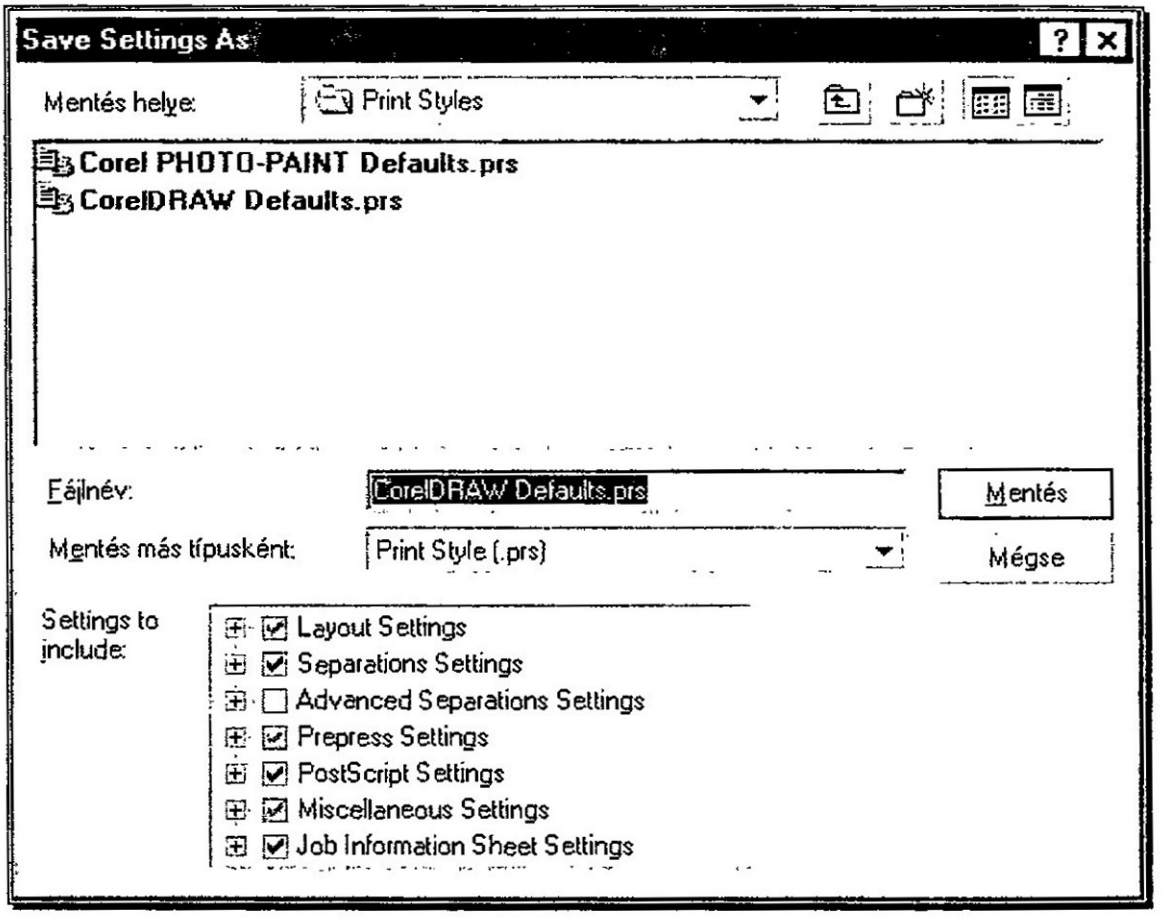
15-11. ábra

A Edit Gutters and Finishing ikonnal megjelenített paramétercsoportban adjuk meg az ugyanazon lapra nyomtatott oldalak, azaz keretek közötti távolságokat. Az Auto Gutter Spacing ikon önműködően állítja be ezeket az értékeket.

A Cloned Auto-ordering ikon bekapcsolásával a lap minden keretébe az aktuális munkaoldalt töltjük. A Maintain Document Page Size ikon egyetlen keretet állít be, amely az aktuális munkaoldalt tartalmazza.

A nyomtatási stílusok elmentése, törlése

A **Print Preview** ablak **File/Save Print Style** parancsával, vagy a Ctrl+S billentyűkombinációval változatlan néven, a **File/Save Print Style As** paranccsal, illetve az F12 billentyűvel új néven menthetjük el (lásd a 15-12. ábrát). Az itt megadott stílusnév az **OK** nyomógombra kattintás után jelenik meg a **Print** párbeszédpanel **Print style** listájában.



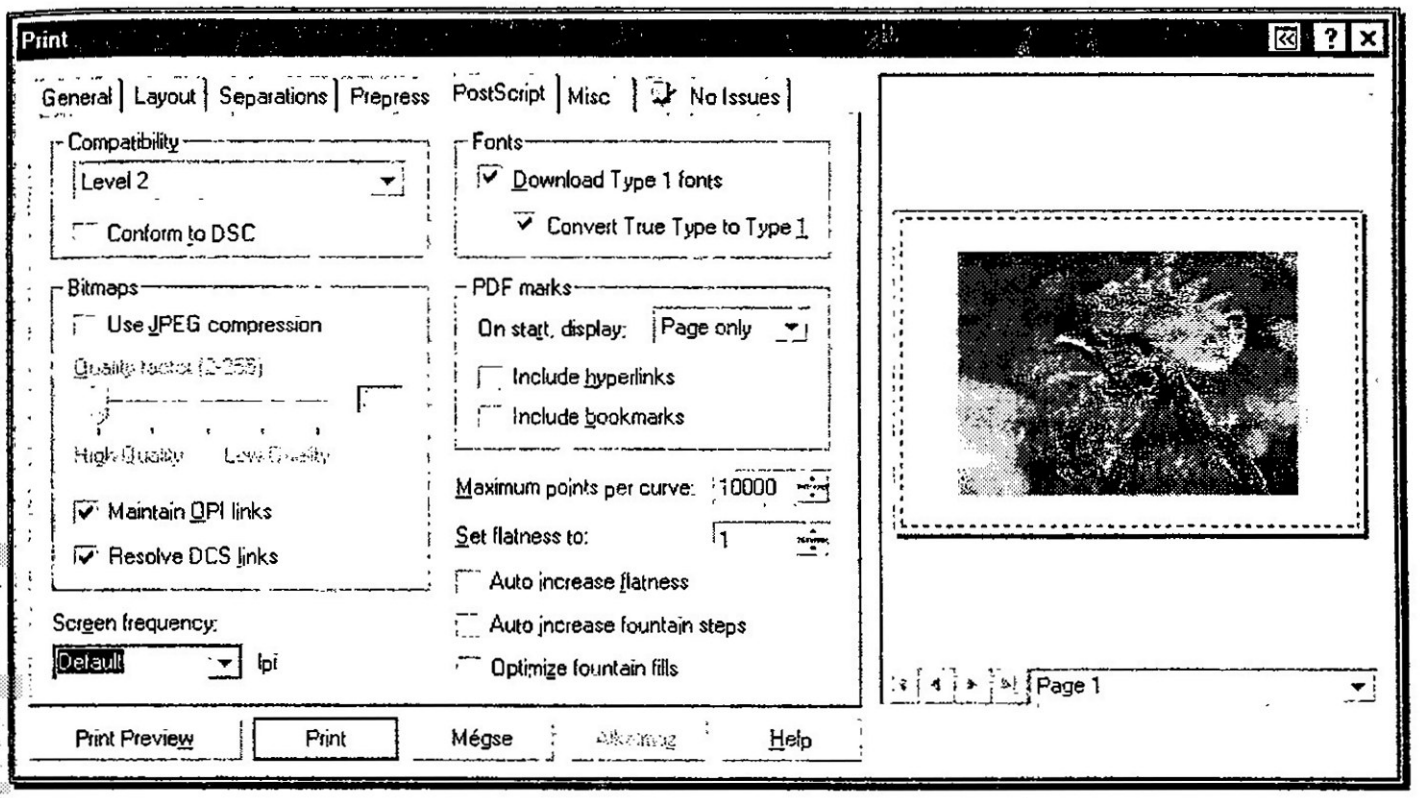
15-12. ábra

A feleslegessé vált nyomtatási stílusokat a **Print Preview** ablak stílusválasztó listájáról történt kiválasztása után a **File/Delete Print Style** parancsával töröljük. Az elmentendő beállításokat a **Save Settings As** párbeszédpanel **Settings to include**

listájában a négyzetek kipipálásával kapcsoljuk be. Ugyanitt törölhetjük azokat, amelyeket nem karunk elmenteni az egyéni stílusba. A paraméter-kategóriákat a [+] jelű csomópontokra kattintással nyitjuk ki és a [−] jellel jelölt csomópontokra kattintással zárjuk be.

PostScript és egyéb beállítások

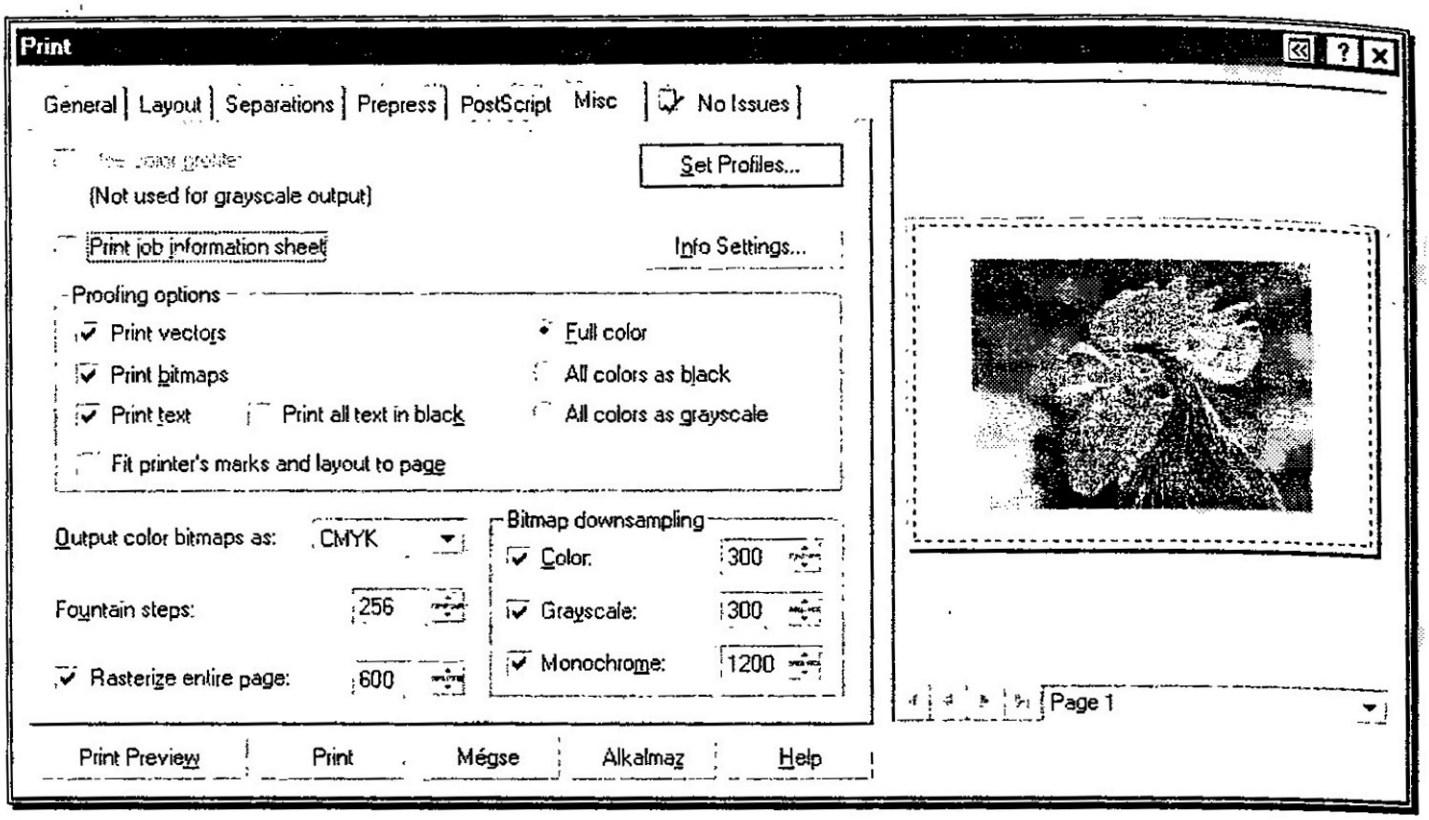
A **Print** párbeszédpanel **PostScript** párbeszédpanel-lapján beállíthatjuk többek között a PostScript nyomtatási jellemzőket, valamint engedélyezhetjük a bitképek – minőségromlással járó – JPEG tömörítését (lásd a 15-13. ábrát). A **Compatibility** csoport listájában olyan PS változatot állítsunk be, amelyet nyomtatónk ismer.



15-13. ábra

A **Misc** párbeszédpanel-lapon kérhetjük a színprofilok alkalmazását (**Use color profile**). Ezeket a **Set Profiles** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen állítjuk be.

A **Print job information sheet** jelölőnégyzet kiválasztása után a program a grafikus objektum nyomtatásával együtt a fájladatokat, nyomtatási beállításokat, a fontra vonatkozó információkat is kinyomtatja. A **Proofing options** csoportban adjuk meg a kinyomtatandó elemeket (ezeket egyszer már szűrtük a kinyomtatandó rétegek bejelölésével a Rétegkezelő dokkolt ablakban). Itt a rajzelem típusa szabja meg a kinyomtatást. A jelölőnégyzet kikapcsolása letiltja az adott rajzelem (**Print vectors** – grafika, **Print bitmaps** – bitképek, **Print text** – szöveg) nyomtatását.



15-14. ábra

A **Print all text in black** jelölőnégyzet bekapcsolása után minden kinyomtatandó szöveg fekete lesz. A **Fit printer's marks and layout to page** jelölőnégyzet bekapcsolásával egész oldalt kitöltő méretre nagyítjuk fel a dokumentumot.

Az **Output color bitmap as** listában CMYK, RGB vagy szürke skálás színmodellnek megfelelő nyomtatást kérhetünk. A **Fountain steps** mezőben állítjuk be a színátmenetek lépésszámát.

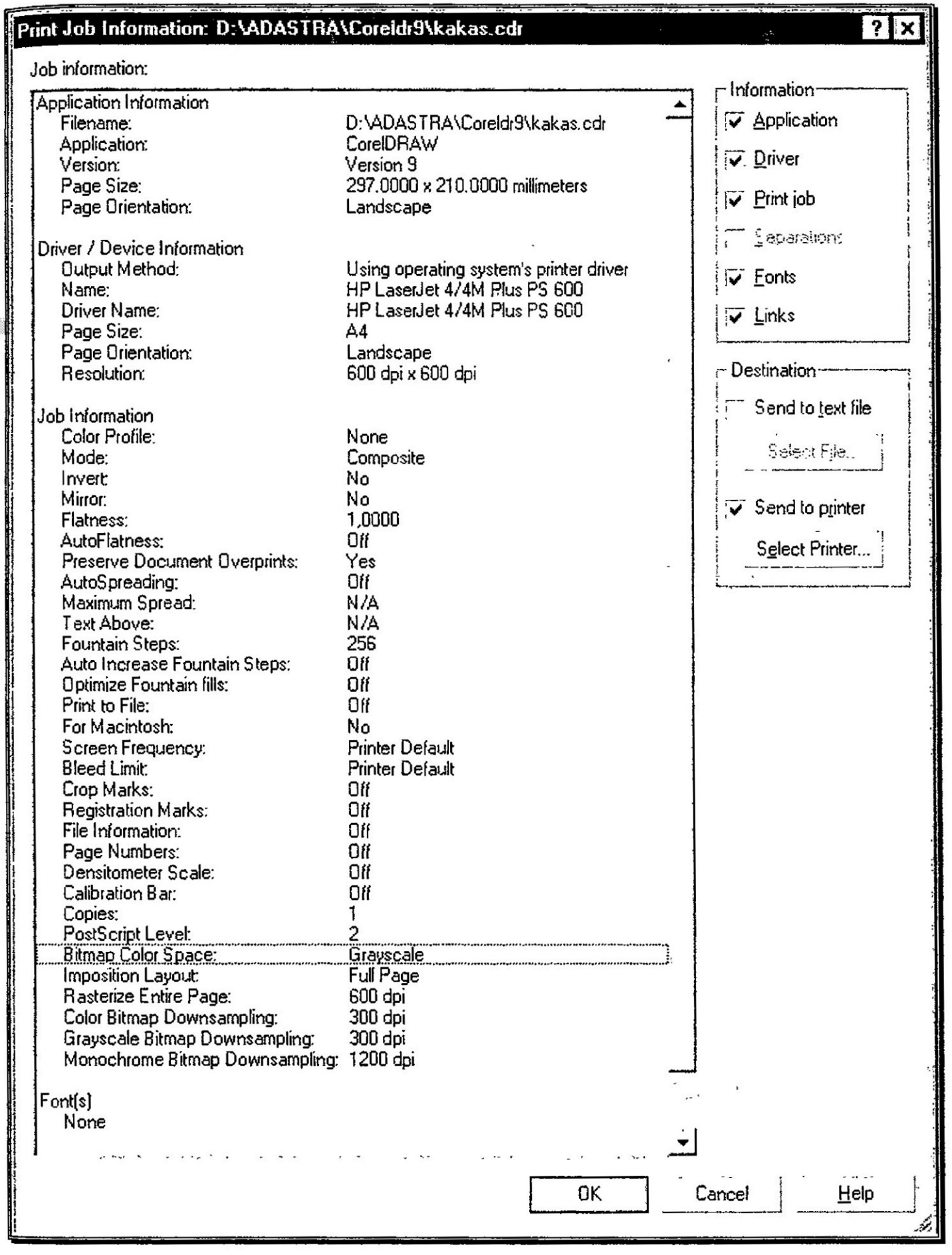
Az **Info Settings** nyomógombra kattintás után tekinthetjük át a beállított jellemzőket (lásd a 15-15. ábrát).

A beállítások kinyomtatása

A beállításokra vonatkozó információkat kinyomtathatjuk a dokumentum nyomtatásával egyidejűleg, a **Print job information sheet** jelölőnégyzet kiválasztásával, de **Print job information** párbeszédpanel **Send to printer** jelölőnégyzetének kiválasztásával is. A **Send to text file** paranccsal az információkat szövegállományba írjuk. Ekkor a **Select File** nyomógombra kattintás után adjuk meg az eredményfájl nevét.

A párbeszédpanel **Information** csoportjában adjuk meg a kinyomtatandó jellemzőket.

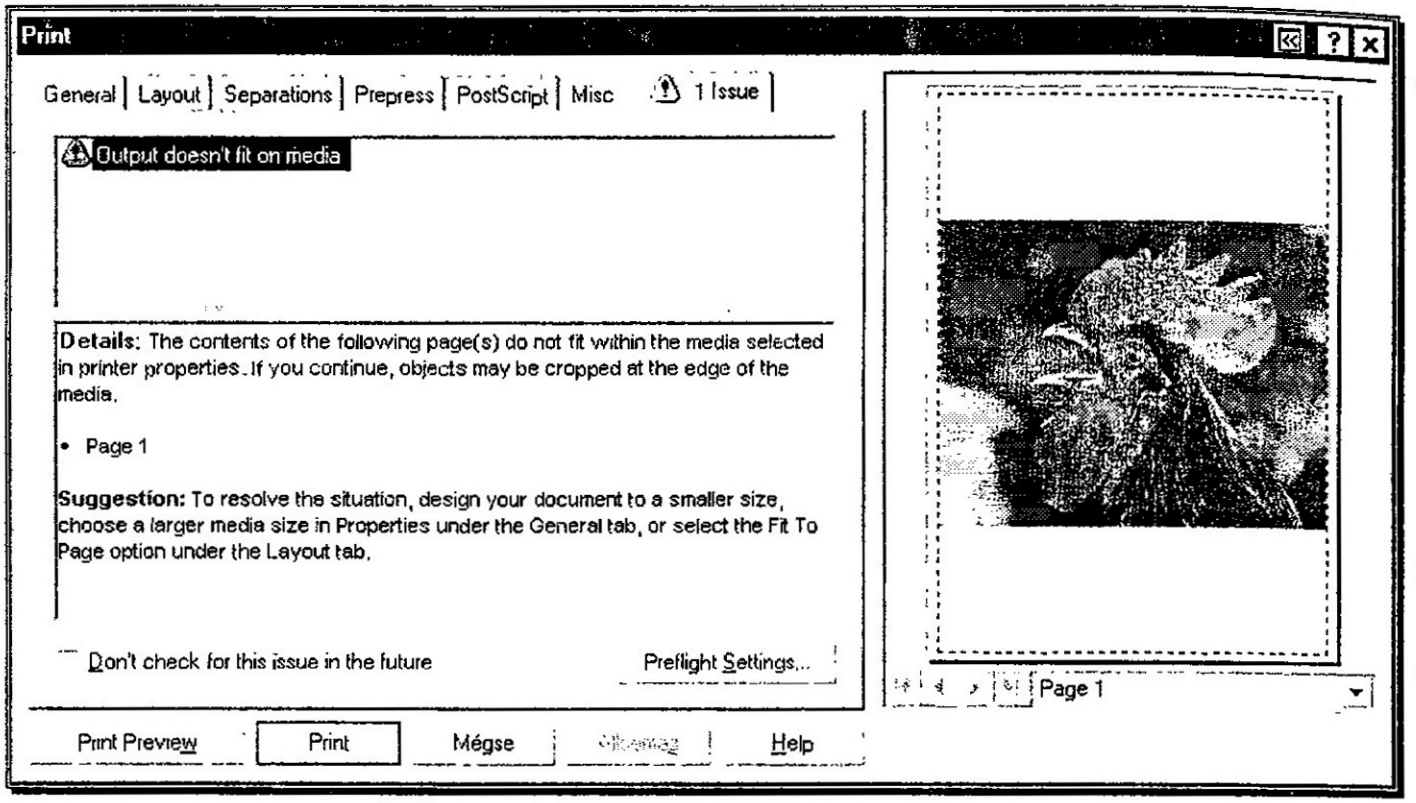
Ha színrebontást is beállítottunk, akkor a **Separations** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában megjelennek a színre vonatkozó információk is.


Print Job Information: D:\ADASTRA\Coreldr9\kakas.cdr
Job information:
Application Information
Filename: D:\ADASTRA\Coreldr9\kakas.cdr
Application: CorelDRAW
Version: Version 9
Page Size: 297.0000 x 210.0000 millimeters
Page Orientation: Landscape
Driver / Device Information
Output Method: Using operating system's printer driver
Name: HP LaserJet 4/4M Plus PS 600
Driver Name: HP LaserJet 4/4M Plus PS 600
Page Size: A4
Page Orientation: Landscape
Resolution: 600 dpi x 600 dpi
Job Information
Color Profile: None
Mode: Composite
Invert: No
Mirror: No
Flatness: 1,0000
AutoFlatness: Off
Preserve Document Overprints: Yes
AutoSpreading: Off
Maximum Spread: N/A
Text Above: N/A
Fountain Steps: 256
Auto Increase Fountain Steps: Off
Optimize Fountain fills: Off
Print to File: Off
For Macintosh: No
Screen Frequency: Printer Default
Bleed Limit: Printer Default
Crop Marks: Off
Registration Marks: Off
File Information: Off
Page Numbers: Off
Densitometer Scale: Off
Calibration Bar: Off
Copies: 1
PostScript Level: 2
Bitmap Color Space: Grayscale
Imposition Layout: Full Page
Rasterize Entire Page: 600 dpi
Color Bitmap Downsampling: 300 dpi
Grayscale Bitmap Downsampling: 300 dpi
Monochrome Bitmap Downsampling: 1200 dpi
Font(s)
None
Information
Application
Driver
Print job
Separations
Fonts
Links
Destination
Send to text file
Select File...
Send to printer
Select Printer...
OK
Cancel
Help

15-15. ábra

A beállítások automatikus ellenőrzése

A CorelDRAW 9.0 új szolgáltatásai közé tartozik, hogy a **Print** párbeszédpanel **Preflight** lapján a program megjeleníti a kinyomtatandó dokumentum beállításaival kapcsolatos észrevételeit, amelyeket az **Issues** párbeszédpanel-lapon tesz közzé. Ha mindent jól állítottunk be, akkor a párbeszédpanel-lap neve: **No Issues.**



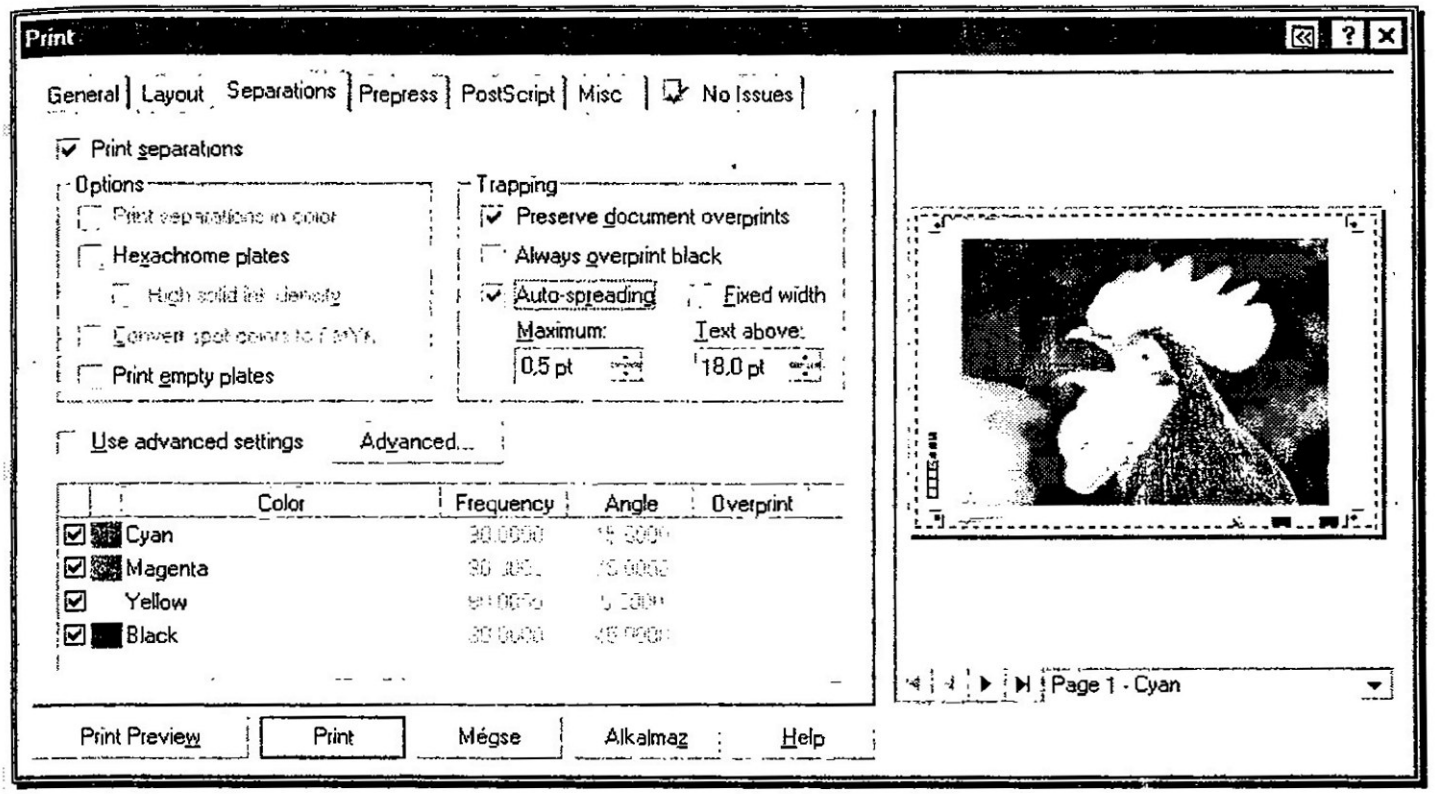
15-16. ábra

A program a párbeszédpanelen minden egyes feltárt hibához elhárítási javaslatot is tesz (lásd a 15-16. ábrát). A hibalistán kiválasztott hibák jövőbeni vizsgálatát kapcsolhatjuk ki a **Don't check for this issue in the future** jelölőnégyzet bejelölésével. Az ellenőrző funkció működési beállításait, az ellenőrzési szempontokat a **Preflight Settings** nyomógombra kattintva megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg.

Színrebontás

A **Print** párbeszédpanel **Separations** párbeszédpanel-lapján határozzuk meg a színes grafikus objektum színösszetevőire bontásának jellemző adatait (lásd a 15-17. ábrát). A program a **Print separations** jelölőnégyzet bejelölése után az egyes színösszetevők nyomtatását egy-egy önálló lapra végzi. Ha ezt a jelölőnégyzetet bekapcsoltuk, akkor a párbeszédpanel közepén megtalálható listán beállíthatjuk,

hogy melyik színt akarjuk az előzetes nyomtatási képen megtekinteni. A keverékszínt tartalmazó modellek – vagyis amelyik négy (például cián, bíbor, sárga, fekete) színnel állít elő minden színt – alkalmazásakor a program minden munkaoldalhoz négy lapot nyomtat, míg direkt színek alkalmazásakor színenként jön létre egy külön lap. Ehhez a **Hexachrome plates** jelölőnégyzetet válasszuk ki.



15-17. ábra

Az **Advanced** nyomógombra kattintás után adhatjuk meg a raszterezési technológiát, felbontást és egyéb raszterjellemzőket. Minden színhez eltérő raszterszöget állítsunk be, mert csak így várható, hogy a többszínes nyomtatásban megfelelően összeolvadjanak a színek. A leggyakrabban használt rácsszögeket a 15-17. ábrán láthatjuk. Ezen a párbeszédpanelen a színek listájáról választjuk ki a kinyomtatandó színeket. A megfelelő nyomdai végeredményhez az összes szín nyomtatását válasszuk.

A színre bontott kép természetesen színenként külön lapon tekinthető meg a **Print Preview** nyomógombra kattintás után.

A PROGRAM TESTRE SZABÁSA

Ebben a fejezetben a program kezelő felületeinek átalakítási lehetőségeiről lesz szó. A testre szabáshoz hozzátartozik a rajzeszközök alapértelmezett tulajdonságainak beállítása is, amelyet az egyes rajzeszközök bemutatásánál korábban részleteztünk. Itt a menüszerkezet és az eszköztárak, ikonok átalakítását, a program működésének alapvető befolyásolását tárgyaljuk. A program korábbi lehetőségeit jelentősen kibővítették e területen is. Csaknem ezer ikon elhelyezésével, funkcionalitásával gazdálkodhatunk.

A testre szabási funkciókat munkakörnyezetünk alakítása érdekében alkalmazzuk, hogy az optimális legyen a könnyű, gyors munkavégzés és nem utolsósorban kellemes, ergonómikus feltételek szempontjából.

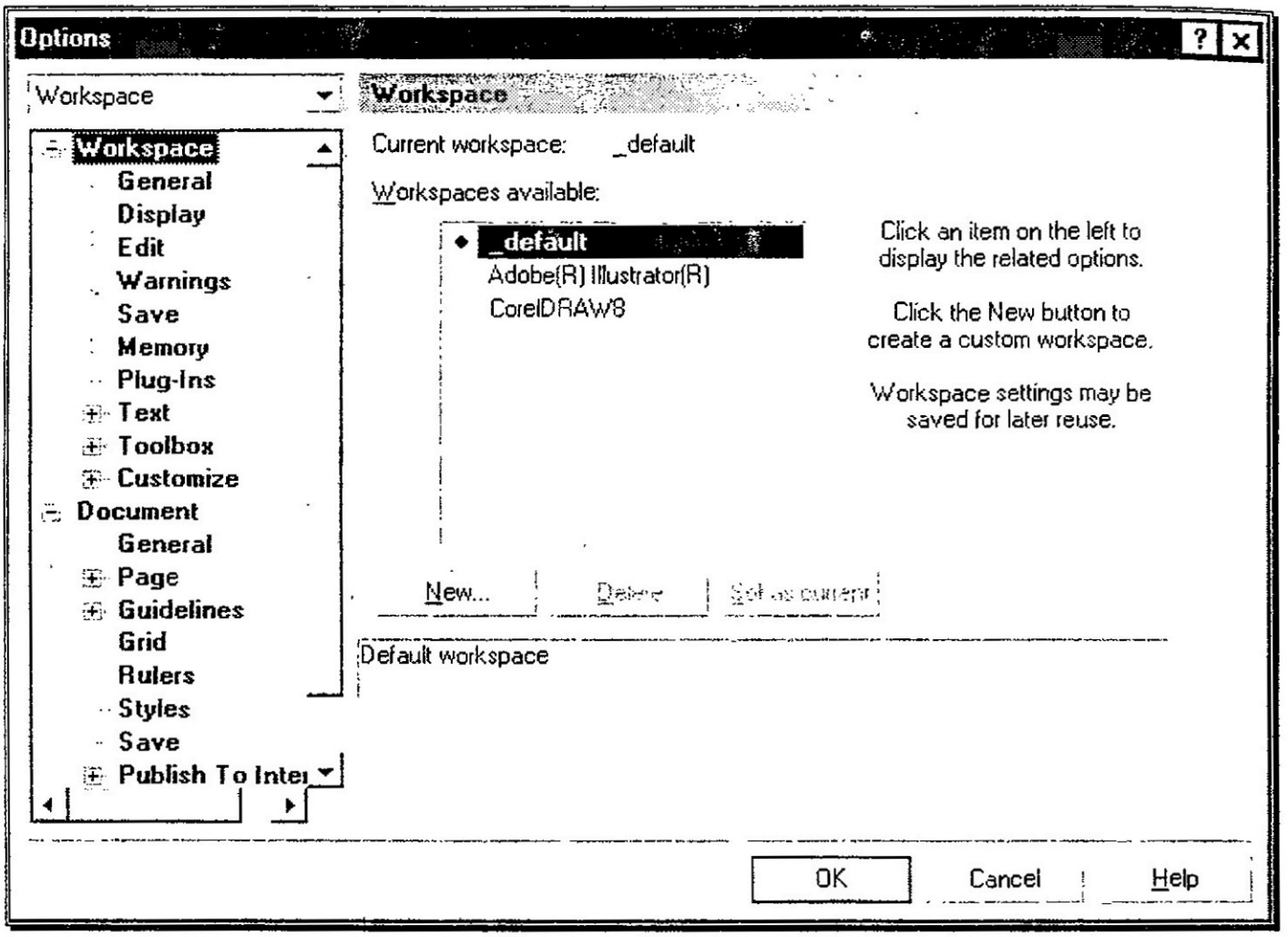
A CorelDRAW 9.0-ban a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** vagy **Toolbars** parancsával állítjuk be a CorelDRAW megjelenését, a gyorsbillentyű-kombinációkat, a menük és az eszköztárak tartalmát, az elérhető dokkolt ablakokat és redőnymenüket, a színpaletta kezelésének parancsait stb. Ugyanezek a parancsok indíthatók az Options, Edit Options, Display Options, General Options, Text Options, Font Options, Spelling Options, Type Assist Options, Bitmap Memory Options ikonokkal is. Ezek az ikonok az **Options** párbeszédpanel hierarchikus lapszerkezetének egy-egy ágát jelenítik meg, ahonnan a struktúrában feljebb lépve természetesen a többi ág is bejárható. A színkezelés beállítását a **Tools** menü **Color Management** parancsával is végezhetjük, amely ugyancsak az **Options** párbeszédpanel egy külön ágát jeleníti meg.

Az ágakat a párbeszédpanel bal oldalán látható [+] ikonokra kattintva nyithatjuk ki és a [–] ikonokra kattintva zárhatjuk be (lásd a 16-1. ábrát).

A munkaterület beállítása

A munkaterület beállítása a megjelenítéstől a memória-kezelésen át, az eszköztárak jellemzőinek meghatározását jelenti. Ezek a program felhasználóitól, illetve a program alkalmazási területeitől függően eltérőek lehetnek. Munkaterületünk – a következők szerint – személyre szabott beállításait elmenthetjük, így többen használ-

hatnak egyetlen eszközt anélkül, hogy a munkatársuk szempontjai szerint beállított, vagy más feladathoz kialakított környezetet kellene használniuk. Az elmentett munkaterület-beállítások a **Tools** menü **Options** parancsával, a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy a fenti ikonok valamelyikével megjelenített **Options** párbeszédpanel **Workspace** lapján keresztül betölthetők. Ez a lap kiválasztható a párbeszédpanel bal felső sarkában megtalálható listáról is (lásd a 16-1. ábrát).

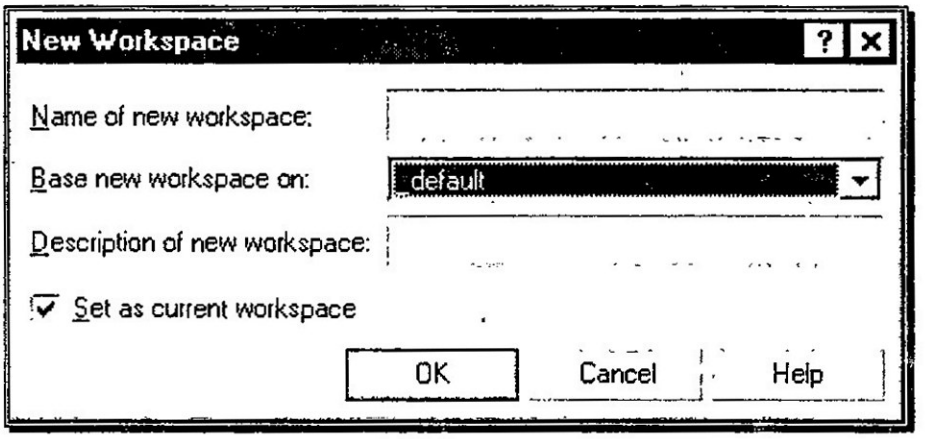


16-1. ábra

Az elmentett munkakörnyezetek a **Workspaces available** listában jelennek meg, ahonnan kiválasztásuk után a **Set as current** nyomógombbal választhatjuk ki az aktuálist, illetve a **Delete** nyomógombbal törölhetjük a feleslegeseket.

Új munkakörnyezet kialakításához a **New** nyomógombra kattintsunk. Az ekkor megjelenő párbeszédpanel **Name of new workspace** mezőjében adjuk meg az új munkaterület elnevezését, amelyre hivatkozhatunk az **Options** párbeszédpanelen (lásd a 16-2. ábrát). A **Base new workspace on** listában választhatunk mintát a korábban létrehozott munkaterület-beállítások közül. Ekkor csak a kiválasztott munkakörnyezettől eltérő tulajdonságokat kell meghatározni. A **Description of new workspace** mezőben adjuk meg a környezet rövid, szöveges ismertetését, amely az **Options** párbeszédpanel alsó részén megjelenve segíti a megfelelő kör-

nyezet kiválasztását. Az új munkakörnyezetet azonnal aktuálissá tehetjük, ha bejelöljük a **Set as current workspace** jelölőnégyzetet.



16-2. ábra

A program bejelentkező képernyőjét, a visszavonható lépések számát stb. a **Workspace/General** párbeszédpanel-lapon adjuk meg (lásd a 3-2. ábrát). A **Display** párbeszédpanel-lapon a munkaterület megjelenését szabályozzuk (lásd a 3-14. ábrát). A szövegszerkesztéssel kapcsolatos beállításokat a **Text** lapon végezzük el (lásd a 6-7. ábrát), az objektummozgatást stb. az **Edit** lapon adjuk meg (lásd a 16-34. ábrát). A figyelmeztető hibaüzenetek megjelenítését a **Workspace/Warnings** párbeszédpanel-lapon, a rendszeres automatikus mentések időpontját és helyét a **Save** párbeszédpanel-lapon adjuk meg. A program memóriagazdálkodását a **Memory**, a külső fejlesztők által készített bedolgozók elérési útvonalát a **Plug-Ins** párbeszédpanel-lapon határozzuk meg.

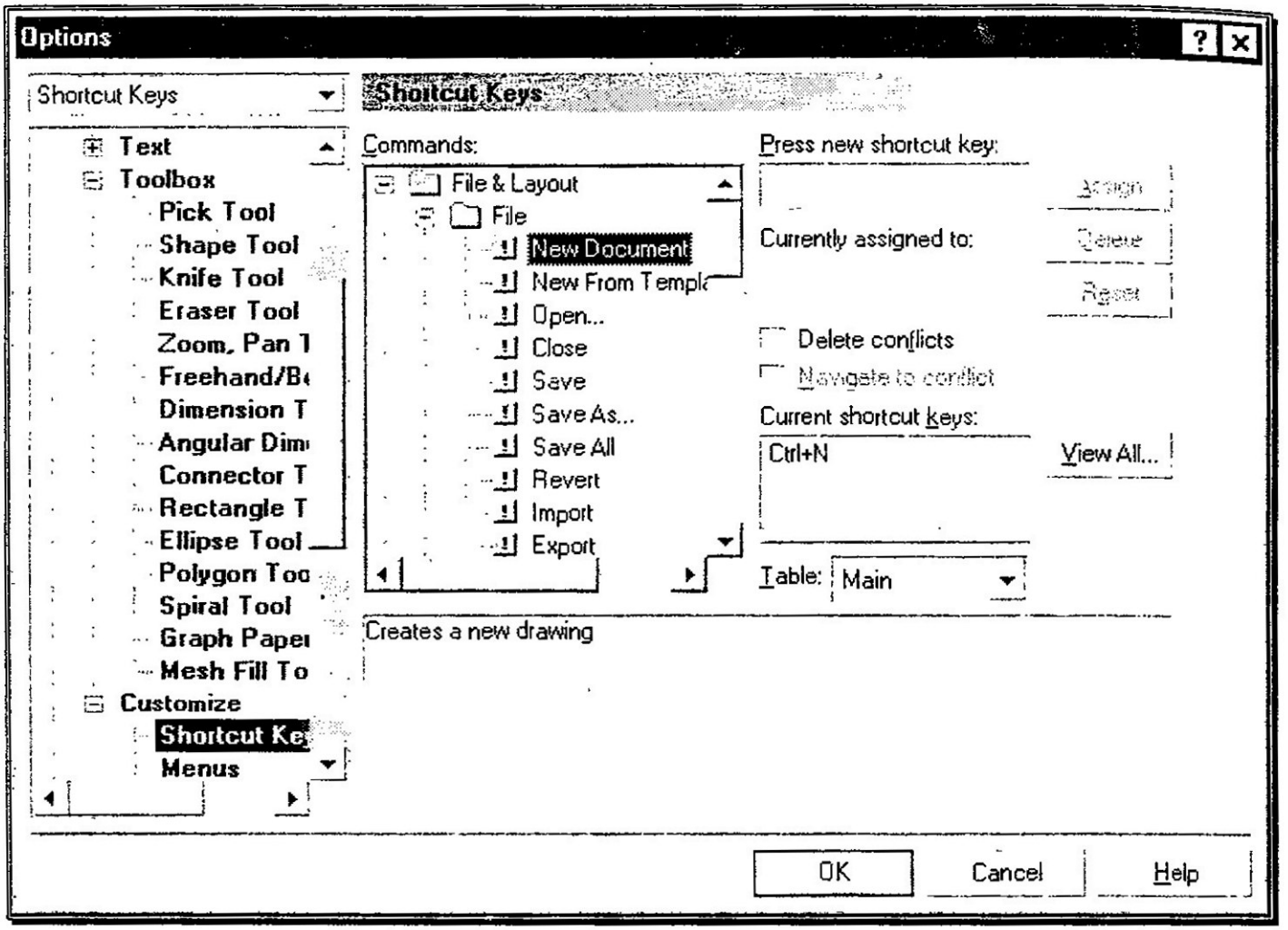
Az egyes rajzeszközök tulajdonságainak beállításaival az eszközök bemutatása során, korábban részletesen foglalkoztunk. Ezeket a **Toolbox** lapcsoport elemeivel állítjuk be. A billentyűzet, a menük, az eszköztárak, a színpaletták és a külső csatolások alapértelmezés szerinti tulajdonságait a **Customize** csoportban módosíthatjuk. Ezekkel e helyen részletesen foglalkozunk.

A billentyűzet beállítása

Az **Options** párbeszédpanel **Customize/Shortcut Keys** lapján rendeljük a parancsokhoz a billentyűkombinációkat (lásd a 16-3. ábrát). Az ilyen hozzárendelésekkel, „gyorsgombokkal" jelentősen gyorsíthatjuk munkánkat. Ügyeljünk arra azonban, hogy a programhoz adott billentyű-hozzárendeléseket ne bíráljuk felül (a program telepítésekor érvényes, parancshoz kapcsolt billentyűkombinációkat a függelékben mutatjuk be).

A parancsok szerep szerint csoportosítva jelennek meg a **Commands** listában. A parancsok feladat szerint osztályozott listáján a parancsok kategóriáit a [+] jelű

csomópontokra kattintással nyitjuk ki és a [-] jellel jelölt csomópontokra kattintással zárjuk be. A kiválasztott parancs leírása megjelenik a párbeszédpanel alján, a leírás mezőben, a parancshoz tartozó billentyűkombináció a **Currently assigned to** mezőben.

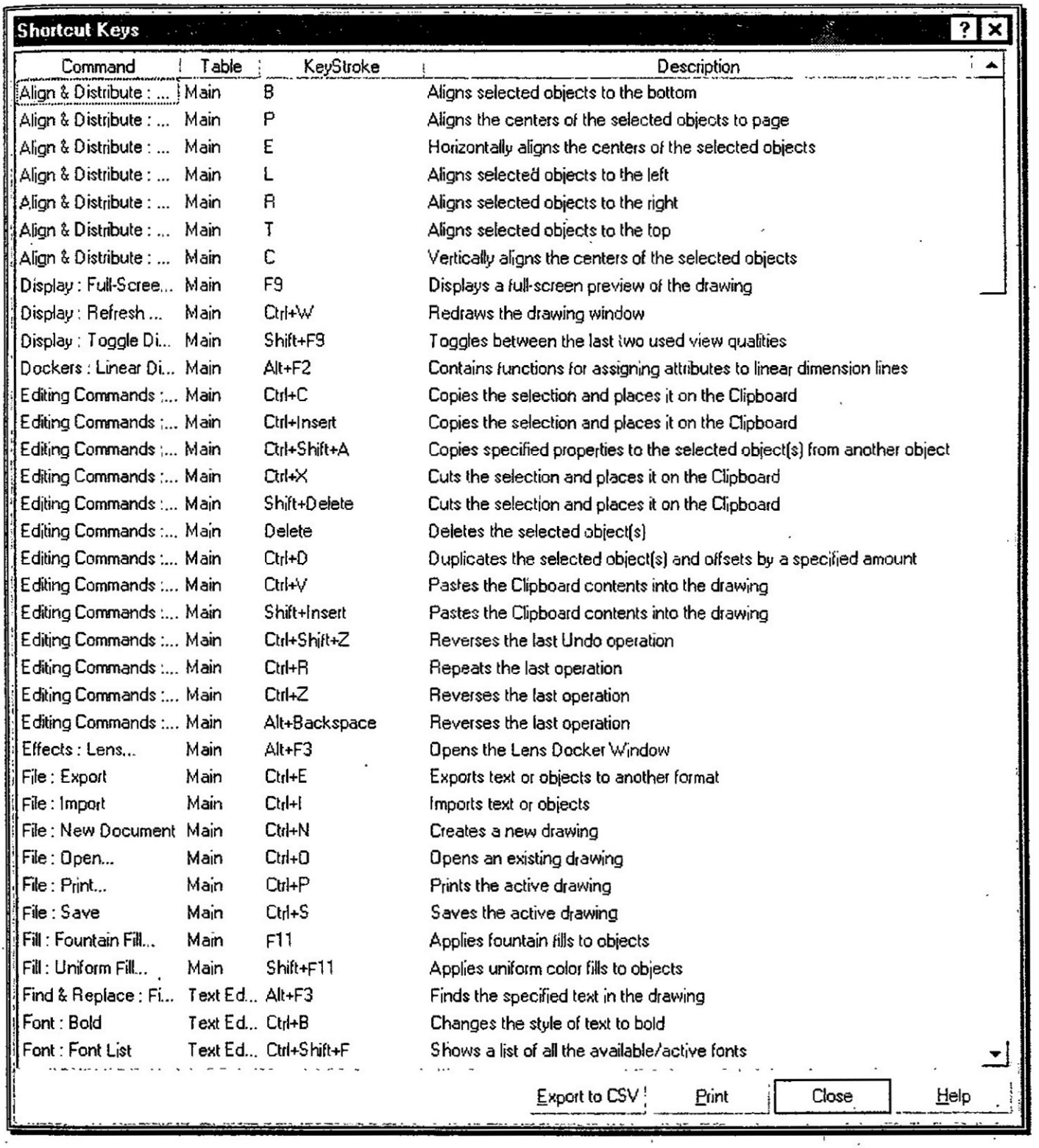


16-3. ábra

A billentyűzet „forró gombjai", azok a rövidített parancskiadási módok, amelyek egyetlen gombkombináció lenyomásával teszik lehetővé az utasítások kiadását. Megadhatjuk az egyes parancsokhoz tartozó vezérlő gombokat az Alt, Ctrl, Shift váltóbillentyűkkel együtt. Új billentyűkombináció-hozzárendeléshez először válasszuk ki a megfelelő parancsot a listán, majd kattintsunk a **Press new shortcut key** mezőbe. Ezután nyomjuk le a parancshoz rendelni kívánt billentyűkombinációt, végül kattintsunk az **Assign** nyomógombra.

A **Navigate to conflict** jelölőnégyzet kiválasztása után egy régi billentyűkombinációval azonos billentyűparancs megadásakor a program automatikusan a régi beállítást mutatja. A **Delete conflicts** jelölőnégyzetet bejelölve a program törli az ütközést kiváltó hibás billentyű-hozzárendeléseket. A **Reset** nyomógomb a program a módosítás előtti billentyű-hozzárendeléseket állítja vissza. A **Delete** nyomógombbal a kijelölt billentyűkombináció-hozzárendeléseket töröljük.

A billentyűkombináció-hozzárendeléseket a program funkció szerint csoportosítva, különféle táblákban tárolja. Ezeket választhatjuk ki a **Table** listában. A **View All** nyomógombbal külön párbeszédpanelen jeleníthetjük meg az összes érvényes hozzárendelést (lásd a 16-4. ábrát).

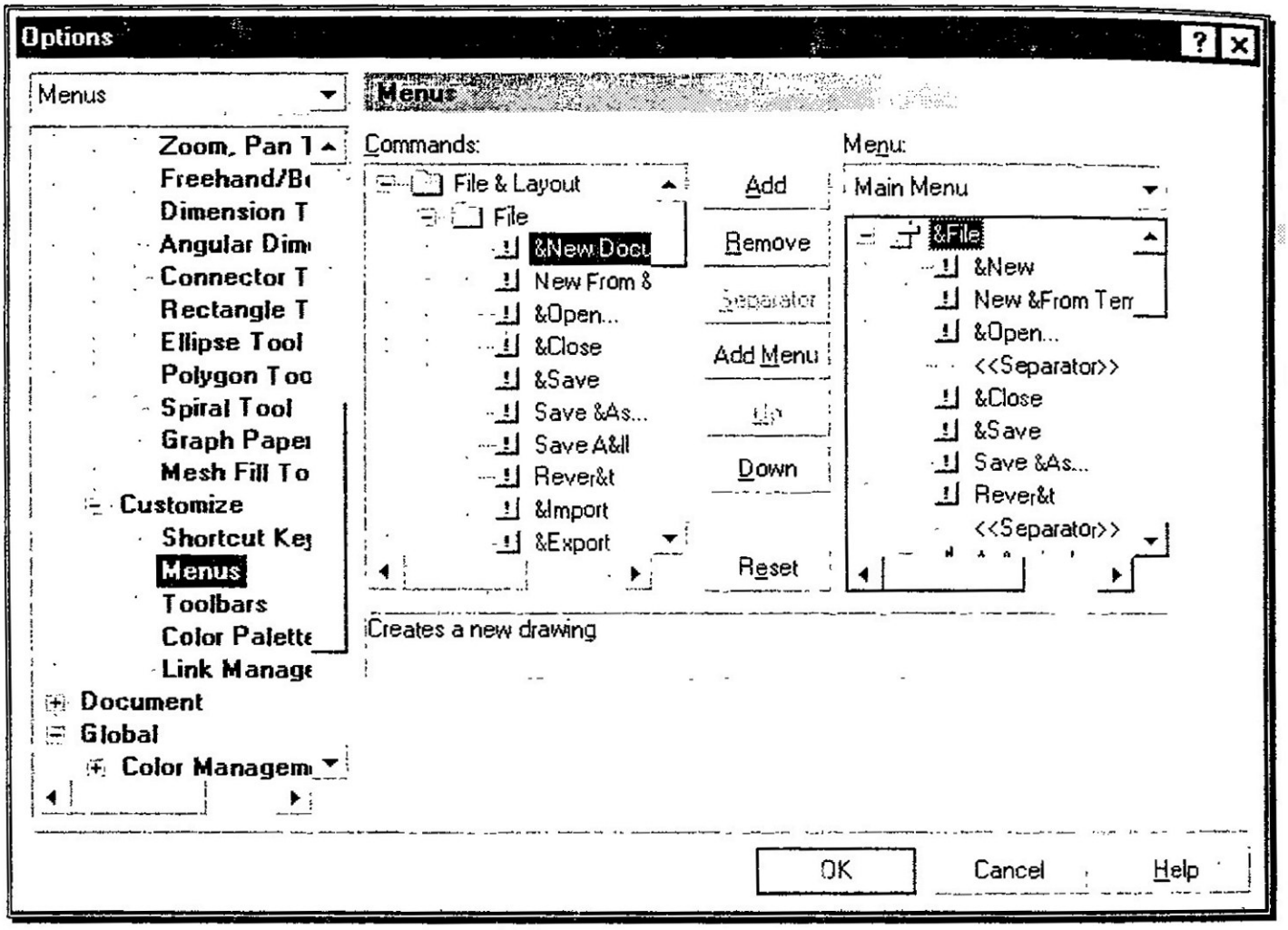


16-4. ábra

Az **Export to CSV** nyomógombbal szövegállományba írhatjuk a lista tartalmát. A **Print** nyomógombbal az aktuális billentyű-hozzárendeléseket kinyomtathatjuk.

Menük beállítása

A rendszer menüit a **Tools** menü **Options** parancsának **Customize/Menus** párbeszédpanel-lapján alakíthatjuk át. Erre a program menüinek bővítésekor van szükség. Megváltoztathatjuk a menü formáját, parancsait, új menütételekkel bővíthetjük (lásd a 16-5. ábrát). A parancsok feladat szerint osztályozott (**Commands**) listáján a parancsok kategóriáit a [+] jelű csomópontokra kattintással nyitjuk ki és a [-] jellel jelölt csomópontokra kattintással zárjuk be. A kiválasztott parancs leírása megjelenik a párbeszédpanel alján mezőben.



16-5. ábra

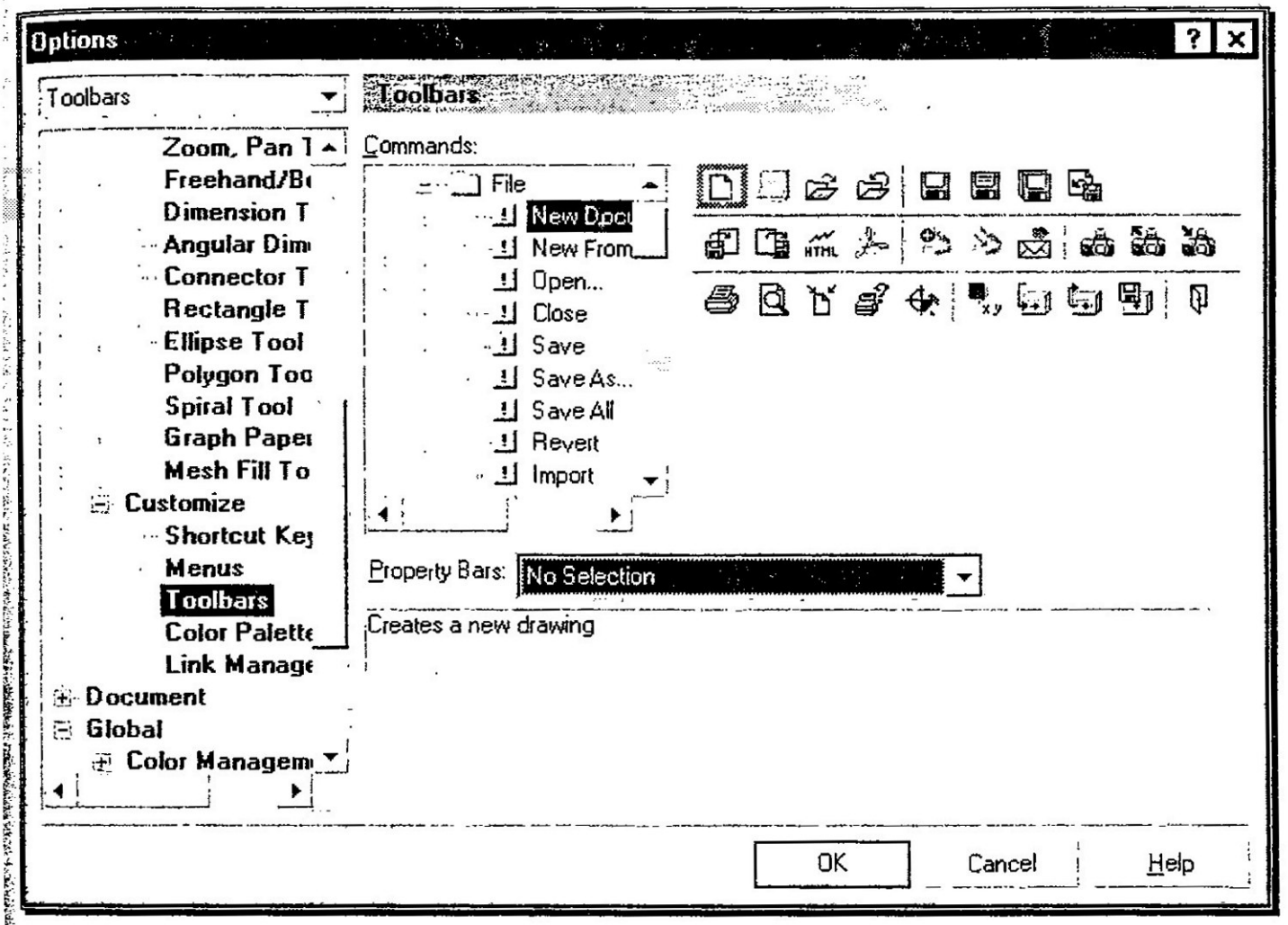
A parancsra mért dupla kattintás azonnal a menübe illeszti a parancsot. A beillesztést a program a menüsor kijelölt eleme után végzi. Pontosabban helyezhetjük el a megfelelő menübeli helyre a parancsot, ha az **Add** nyomógombot, illetve az **Up** (feljebb) és a **Down** (lejjebb) nyomógombokat alkalmazzuk. Ezekkel a szükséges helyre mozgathatjuk az esetleg rossz helyre beszúrt parancsot.

Az esetleges elválasztást a **Separator** nyomógombbal építjük a menübe. Ez a többi menütételhez hasonló módon mozgatható az **Up** és a **Down** (lejjebb) nyomó-

gombokkal. Az **Add Menu** nyomógombbal egy új fő- vagy almenüt hozhatunk létre. Ennek a menünek nevet is adhatunk, a menüben szereplő parancsoknak nem. A **Remove** nyomógombbal eltávolítjuk a kijelölt menüelemet. A **Reset** nyomógomb minden megváltoztatott menüt az eredetire állít vissza.

Eszköztárak beállítása

A program eszköztárait és tulajdonságsávjait a **Tools** menü **Options** parancsának **Customize/Toolbars** lapján alakíthatjuk át (lásd a 16-6. ábrát).



16-6. ábra

Az ikonok kiválasztására két lehetőségünk van. Választunk a **Commands** listában megjelölt csoporthoz a párbeszédpanel jobb oldalán megjelenő ikonok közül vagy az ikonnal nem rendelkező parancshoz, stílushoz, szkripthez a parancslistából előbb parancsot választva a parancshoz rendelünk egy ikont. A kiválasztás mindkét esetben egérrel történik.

A kiválasztott elemet a módosítani kívánt eszköztárba mozgatjuk. Rámutatunk a kiszemelt ikonra és a folyamatosan nyomva tartott bal egérgomb mellett új helyére,

a befoglaló eszköztárba húzzuk. A megfelelő helyen felengedjük az egér gombját. Ha nem egy már létező eszköztárba történt a mozgatás, akkor ezzel a művelettel egyben új eszköztárat is hoztunk létre. Ha egy tulajdonságsávot bővítenénk az adott ikonnal, de az éppen nincs a képernyőn, akkor a megfelelő tulajdonságsávot e párbeszédpanelről is megjeleníthetjük a **Property Bars** listából kiválasztva.

A felesleges ikonokat a bal egérgomb nyomva tartása mellett húzhatjuk ki az eszköztárakból vagy a tulajdonságsávokból a párbeszédpanel területére. E módszerrel egyszerűen áthelyezhetjük is az ikonokat ez egyik eszköztárból a másikba. Új eszköztárakat hozhatunk létre, ha az ikonokat a rajzterület felett „engedjük el".

Alapértelmezés szerinti ikonparancsok

A program továbbfejlesztése érintette az eszköztárak testre szabását is. A több száz választható ikon csaknem az összes parancsot lefedi. Az ikonokat funkciójuk szerint csoportokba sorolták. Az egyszerűbb érthetőség kedvéért e részben ezeknek a csoportoknak összeállítását követve ismertetjük az egyes parancsok szerepét. E rövid ismertetések segíthetnek abban, hogy a testre szabáshoz kiválasszuk a megfelelő ikonokat, de használható gyorsreferenciaként is. Egyes parancsokat a könyv más helyén sokkal részletesebben tárgyalunk, amelynek helyét a függelékben fellelhető ikonok tárgymutatója rész alapján találhatjuk meg. Ez a tárgymutató is kategóriánként tartalmazza a választható parancsokat.

A **Space Savers** alcsoportok általában – a helytakarékosság jegyében – korábban ismertetett nagyobb képernyő-vezérlőelemek azonos funkcionalitású, de kisebb méretű ikonjait tartalmazzák. Ezekre kattintva mindig az eredeti, szélesebb vezérlőelem (például lista) jelenik meg.

File & Layout kategória

A fájlok kezelésére vonatkozó és a dokumentum elrendezését (a papírlapon) beállító parancsok közöl a legfontosabbak elérhetők a **File** menüből, illetve a Standard eszköztár ikonjaival.

File

New: Új dokumentum létrehozása (megfelel a **File** menü **New** parancsának, illetve a Ctrl+N billentyűkombinációnak).

New From Template: Elindítja a Template Wizardot, ezzel a varázslóval CorelDRAW és PaperDirect sablonok alapján hozhatunk létre új dokumentumot (lásd a 3-8. ábrát).

Open: Meglévő dokumentum megnyitása (megfelel a **File** menü **Open** parancsának, illetve a Ctrl+O billentyűkombinációnak).

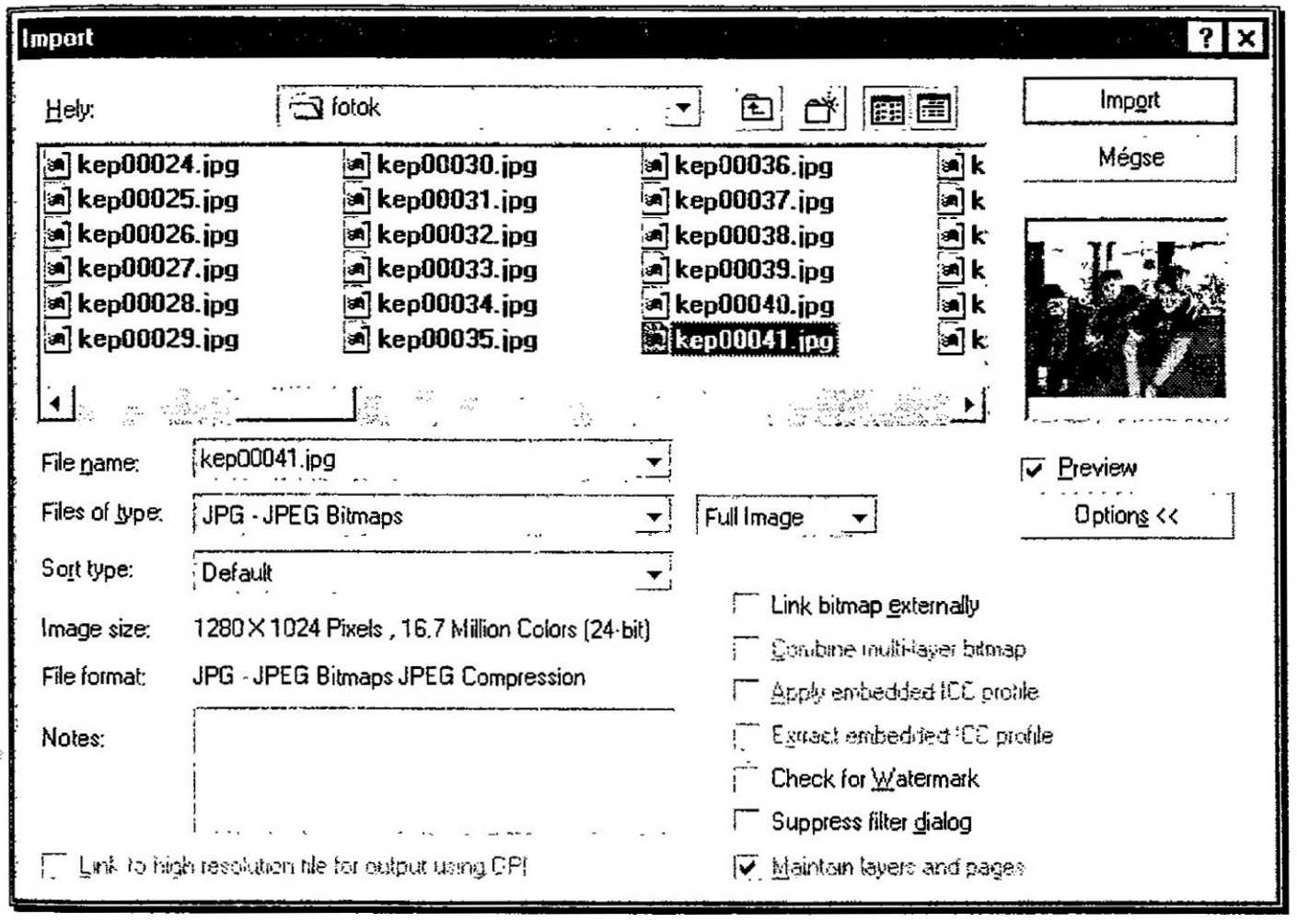
Close: Bezárja a szerkesztett munkaablakot.

Save: A szerkesztett dokumentum eltárolása. Új dokumentum esetén nevet kér. Megfelel a **File** menü **Save** parancsának, illetve a Ctrl+S billentyűkombinációnak (lásd a 3-23. ábrát).

Save As: A szerkesztett dokumentum eltárolása új néven. Megfelel a **File** menü **Save As** parancsának (lásd a 3-23. ábrát). Nem csak CorelDRAW formátumban menthetünk.

Save All: Bezárja az összes megnyitott munkaablakot.

Revert: Visszaáll a dokumentum utolsó elmentett változatára. Megfelel a **File** menü **Version Control ▸ Retrieve From Current Archive** parancsának.



16-7. ábra

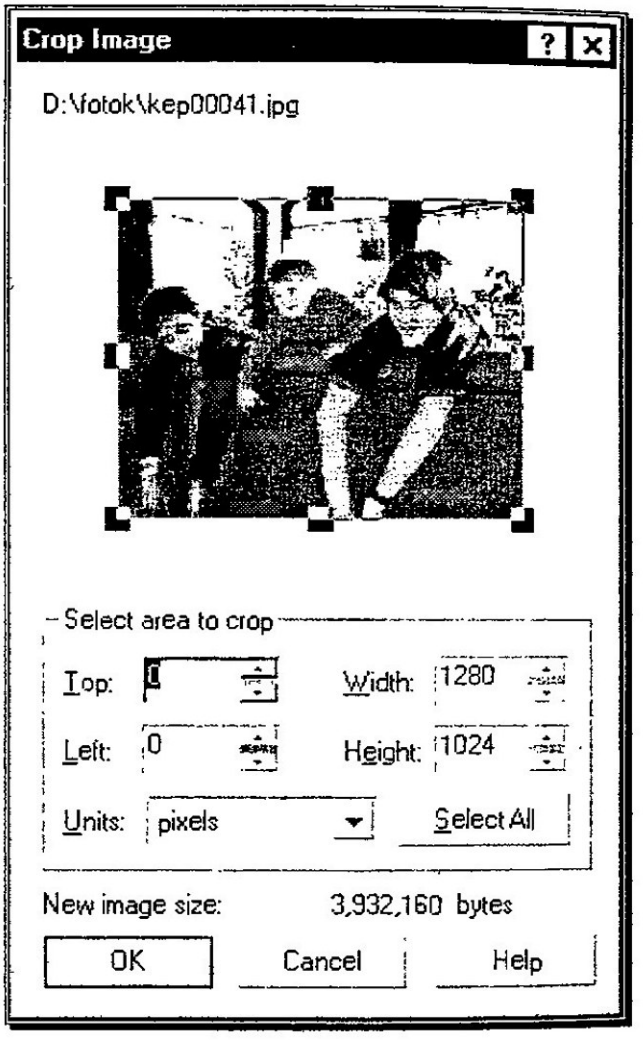
Import: Más rajzprogrammal készített dokumentum betöltését végezzük ezzel az ikonnal (lásd a 16-7. ábrát). Összesen több tucat dokumentumformátumot ismer

fel a CorelDRAW. Lehetőségünk van a teljes dokumentum (**Full Image**), vagy annak egy részét (**Crop**) beolvasni, illetve új mintát választani (**Resample**).

Megfelel a **File** menü **Import** parancsának, illetve a Ctrl+I billentyűkombinációnak. A **Preview** jelölőnégyzet bejelölése után jelenik meg a fájlok listájából kiválasztott dokumentum képe a mintaablakban.

A betöltendő állománynak megfelelő szűrőt a **Files of type** mezőben választhatjuk ki. Ha e mező után a **Crop** listaelemet választjuk ki, akkor az **Import** nyomógombra kattintás után a **Crop Image** párbeszédpanelen kell megadnunk a beolvasandó képrészletet (lásd a 16-5. ábrát). A **Select area to crop** csoportban adjuk meg a széleken elhagyandó részeket. A középső, maradék részt olvassuk majd be. A vágási beállítások mértékegységét a **Units** listában adjuk meg. A **Select All** nyomógomb a **Top** (fent) és a **Left** (balra) mezőket 0-ra, a **Height** (magasság) és a **Width** (szélesség) mezőket az eredeti értékre állítja. A kivágandó területet a párbeszédpanelen egérrel mozgatva a fogantyúkat is kijelölhetjük.

A paranccsal más CorelDRAW (*.cdr* vagy *.cmx*) fájlokat is egyesíthetünk az aktuális rajzzal, de vektoros állományok részeit nem vághatjuk ki. Az **Import** párbeszédpanel **Options** nyomógombjával jelenítjük meg vagy rejtjük el a párbeszédpanel alsó részét.



16-8. ábra

A **Suppress filter dialog** jelölőnégyzet kiválasztása után a program automatikusan az alapértelmezés szerinti beállításokat használja. Ekkor nem alkalmazható az a párbeszédpanel, amelyben meghatározhatók egy dokumentum adott fájlformátumban történő megnyitásának, importálásának, exportálásának vagy mentésének beállításai.

A **Resample** módú beolvasást választva megadhatjuk a keletkező új rajz felbontását (**Resolution**), szélességét (**Width**) és magasságát (**Height**).

Vektoros (*.cdr*) állományok importálásánál megadhatjuk, hogy a program őrizze meg a beolvasott rajz oldal- és rétegbeállításait (**Maintain layers and pages**). A **File Types** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen megadhatjuk az importálható állományformátumokat vagy távolíthatjuk el a feleslegeseket. A kiválasztható állományok (**Raster,**

Vector, Text, Animation, Internet) típusok szerint csoportosítva jelennek meg a párbeszédpanelen.

Export: Más programok számára is olvasható formátumban menti az aktuális dokumentumot. Egy többoldalas CorelDRAW dokumentumból csak a képernyőn megjelenített oldalon szereplő elemeket exportálja, vagy a szembenéző oldalakon szereplő elemeket, ha ezek megjelenítését bekapcsoltuk a **Page Setup** párbeszédpanelen. Megfelel a **File** menü **Export** parancsának, illetve a Ctrl+E billentyűkombinációnak. A választott fájltípustól függően esetlegesen más-más párbeszédpanelen kell pontosítanunk az exportáló parancsot, annak kiadása után (például meg kell adnunk a keletkező raszterkép felbontását, színmélységét).

Publish To Internet: Az Internet számára, HTML formátumban menti el a dokumentumot. Megfelel a **File** menü **Publish To Internet** parancsának.

Publish To PDF: A dokumentumot az Adobe Portable Document formátumában menti el. Megfelel a **File** menü **Publish To PDF** parancsának

Select a TWAIN source: A képek lapolvasóról beolvasása, illetve digitális kameráról letöltése előtt e paranccsal választjuk ki a TWAIN meghajtó-kompatíbilis eszközt (lásd a 14-4. ábrát). Megfelel a **File** menü **Acquire Image** ▸ **Select Source** parancsának.

Acquire using TWAIN: Képet olvas be a TWAIN meghajtó-kompatíbilis eszközről (például szkennerről). Megfelel a **File** menü **Acquire Image** ▸ **Acquire** parancsának (lásd a 14-5. ábrát).

Send: Elküldi a rajzot elektronikus postaként vagy faxon. Megfelel a **File** menü **Send** parancsának.

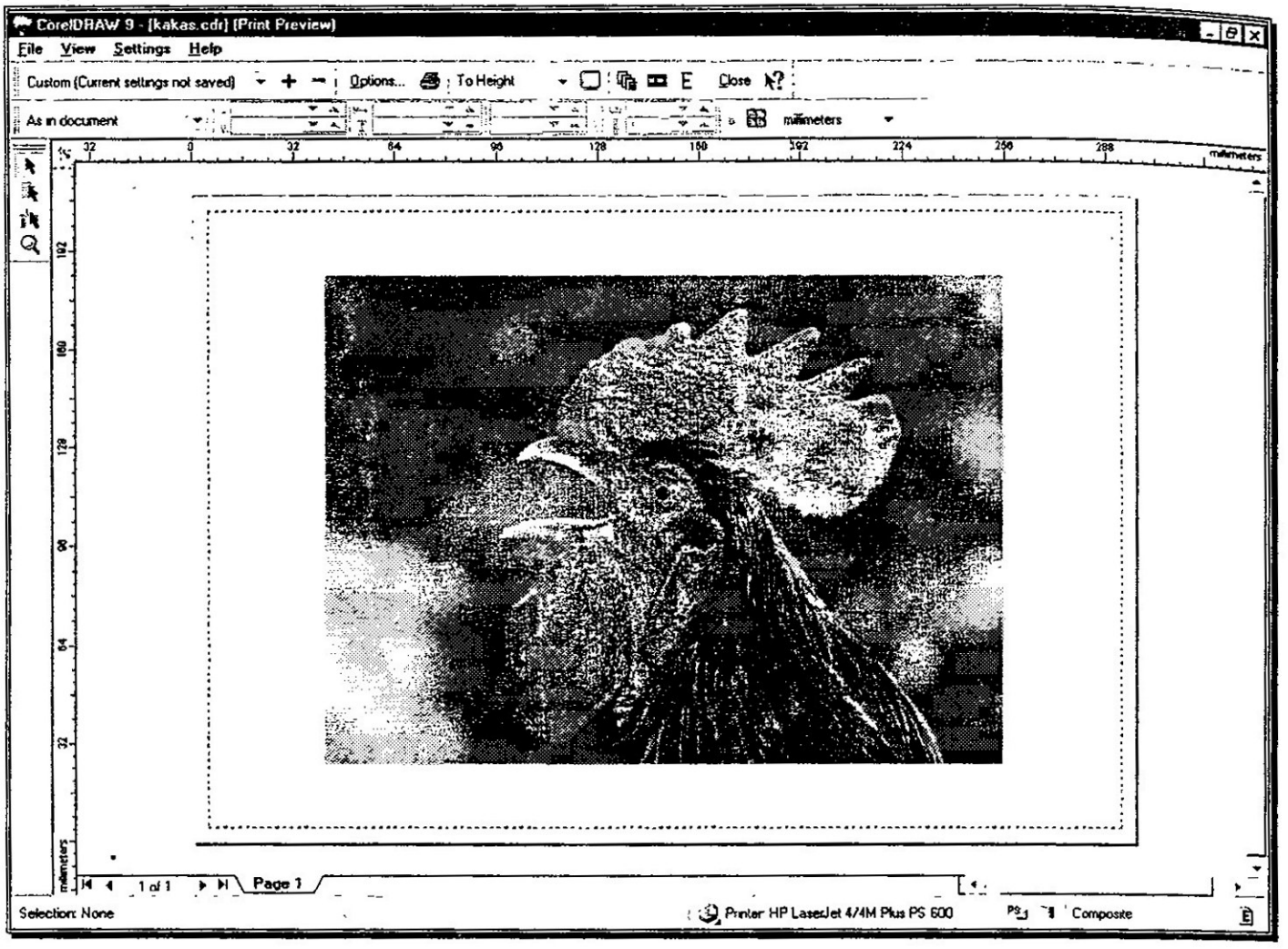
Select a digital camera: A képek letöltéséhez digitális kamerát választhatunk (ha a szükséges meghajtó programokat korábban telepítettük). Megfelel a **File** menü **Digital Camera** ▸ **Select Camera** parancsának (lásd a 14-10. ábrát)

Download images from a digital camera: Képeket tölt le a digitális kamerából. Megfelel a **File** menü **Digital Camera** ▸ **Get Image** parancsának.

Upload images to a digital camera: Képeket tölt vissza a digitális kamerába. Megfelel a **File** menü **Digital Camera** ▸ **Send Image** parancsának.

Print: Kinyomtatja az aktuális ablakban szerkesztett rajzot. Megfelel a **File** menü **Print** parancsának, illetve Ctrl+P a billentyűkombinációnak.

Print Preview: A dokumentumot előzetes nyomtatási képen mutatja be. Megfelel a **File** menü **Print Preview** parancsának. A nyomtatási paraméterek beállítására, ellenőrzésére, esetlegesen elmentésére szolgál (lásd a 16-9. ábrát).



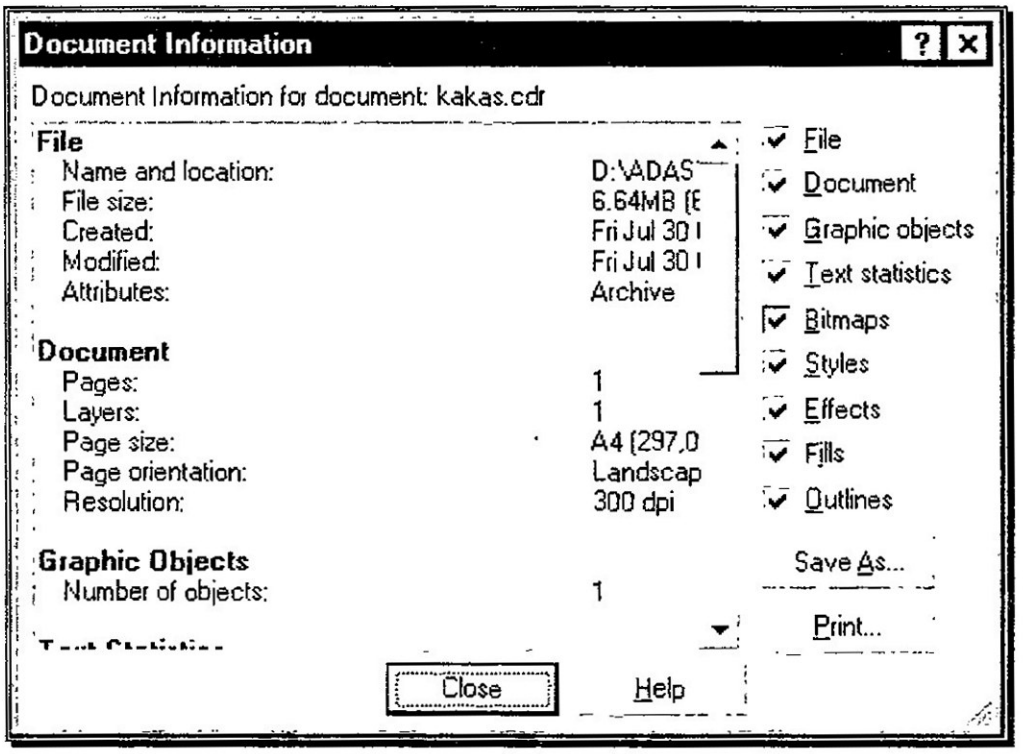
16-9. ábra

Print Merge: Az aktív dokumentumot a behelyettesítő szöveggel nyomtatja ki.

Print Setup: Megjeleníti a **Print Setup** párbeszédpanelt, amelyen beállítjuk a használt nyomtatót és a nyomtatás paramétereit.

Prepare For Service Bureau: Összeállítja az ahhoz szükséges állományokat, hogy professzionális környezetben készíthessük el a végeredményt (nyomtassunk, levilágítsunk). A második párbeszédpanel jelölőnégyzetének bejelölésével *.pdf* formátumú fájlt is előállítunk.

Document Info: A parancs első kiadásakor megvizsgálja a dokumentumot és kiállítja a statisztikát. A statisztika részletességét a **Document Information** párbeszédpanel jelölőnégyzeteivel állítjuk be (lásd a 16-10. ábrát).



16-10. ábra

Archive Document: Archiválja a szerkesztett dokumentumot. Megfelel a **File** menü **Version Control ▸ Archive Document** parancsának. Akkor alkalmazhatjuk, ha a Windows vezérlőpultján (a Control Panelon) a Corel Versions ikonra dupla kattintással bekapcsoltuk a szolgáltatást. Segítségével helyet takaríthatunk meg a lemezen és több elmentett változathoz is visszatérhetünk.

Retrieve Version: Visszaáll a legutolsó mentésre. Megfelel a **File** menü **Version Control ▸ Retrieve From Current Archive** parancsának.

Retrieve Archive: Visszaáll egy korábbi mentésre. Megfelel a **File** menü **Version Control ▸ Retrieve From Saved Archive** parancsának.

Exit: Befejezi a CorelDRAW program futtatását.

Page Layout

Az oldal elrendezésének, méretezésének, tájolásának, újabb oldalak beillesztésének, törlésének parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Insert Page: Új oldalakat szúr be az aktuális oldal elé vagy mögé. Nemcsak az új oldal beszúrását, hanem beállítását is lehetővé teszi. Megfelel a **Layout** menü **Insert Page** parancsának (lásd a 4-1. ábrát).

Delete Page: Törli az aktuális oldalt, vagy attól kezdődően több oldalt. Akkor adható ki, ha legalább két oldalt tartalmaz a dokumentumunk. Megfelel a **Layout** menü **Delete Page** parancsának (lásd a 4-3. ábrát).

Rename Page: Átnevezi az aktuális oldalt. Megfelel a **Layout** menü **Rename Page** parancsának.

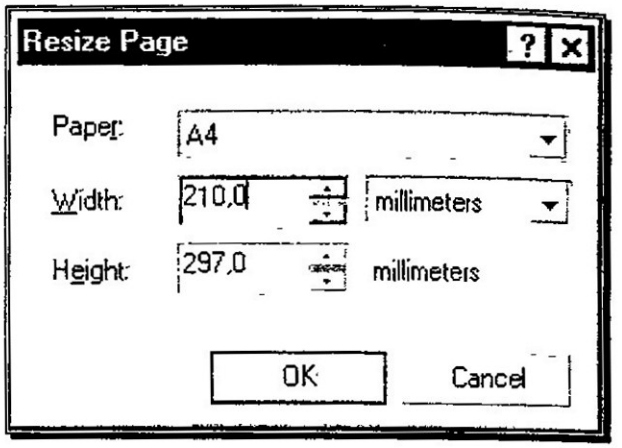
Insert Page After: Az aktuális lap mögé szúr be egy oldalt, amelynek jellemzői megegyeznek az aktuális oldallal.

Insert Page Before: Az aktuális lap elé szúr be egy oldalt.

Delete Page: Törli az aktuális oldalt. Akkor adható ki, ha legalább két oldalt tartalmaz a dokumentumunk. Megfelel a **Layout** menü **Delete Page** parancsának.

Change Current Page Orientation: Vált az álló és a fekvő laptájolás között. Megfelel a **Layout** menü **Switch Page Orientation** parancsának.

Change Current Page Size: Megváltoztatja az aktuális oldal méretét. Megfelel a **Layout** menü **Resize Page** parancsának (lásd a 16-11. ábrát).



16-11. ábra

Go to Page: Egy adott oldalra ugrik.

Previous Page: Az aktuálist megelőző lapra lép.

Next Page: Az aktuálist követő lapra lép.

Page Setup: Megjeleníti az oldal jellemzőinek (méret, tájolás) beállítására szolgáló párbeszédpanelt. Megfelel a **Layout** menü **Page Setup** parancsának (lásd a 3-3. ábrát).

Paper Type/Size: Lista, amelyről kiválaszthatjuk az előre beállított, szabványos papírtípusokat.

0.1" Paper Width and Height: Az aktuális oldal szélességét és magasságát beállító mező.

Portrait: Álló laptájolást állít be.

Landscape: Fekvő laptájolást állít be.

Space Savers

Paper Type/Size: A szabványos papírtípusokat tartalmazó lista.

Paper Width and Height: Az aktuális oldal szélességét és magasságát beállító mező.

Styles, Layers & Object Mgmt

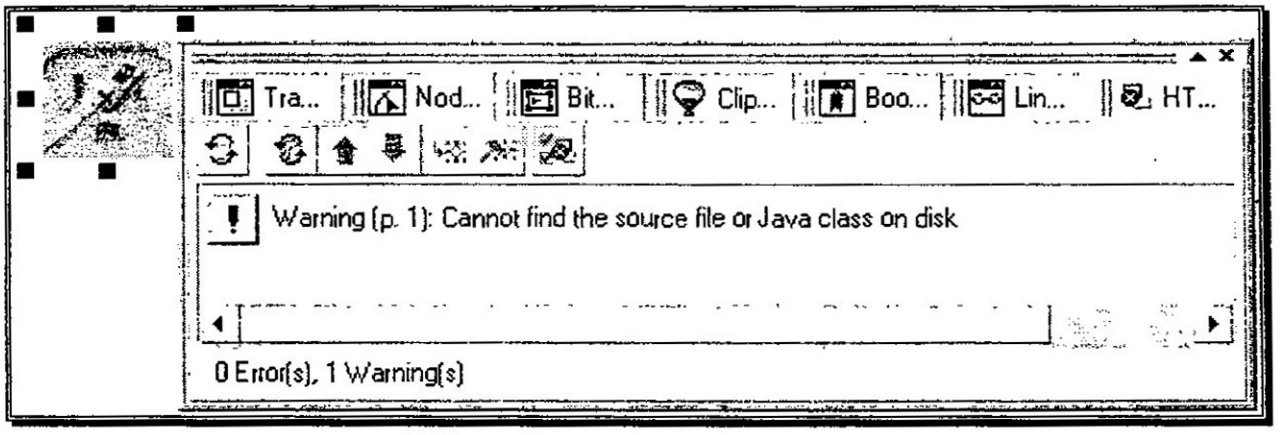
A stílusok alkalmazásával meggyorsíthatjuk munkánkat. Egy-egy objektum formai jellemzőit tartalmazó stílusát rögzíthetjük, azt később másik objektumra könnyen – a stíluslistából egérrel kiválasztva – alkalmazhatjuk.

Graphic and Text Styles: Megjeleníti vagy elrejti a stíluskezelő dokkolt ablakot. Ebben a grafikus és szöveges stílusok egyaránt áttekinthetők és alkalmazhatók (lásd a 6-37. ábrát). Megfelel a **Tools** menü **Graphic and Text Styles** parancsával, illetve a Ctrl+F5 billentyűkombinációnak.

Color Styles: A színstílusokat kezelő **Colors** dokkolt ablakot jeleníti meg (lásd a 13-11. ábrát). Megfelel a **Tools** menü **Color Styles** parancsának.

Object Manager: Megjeleníti az objektumkezelő dokkolt ablakot (lásd a 10-9. ábrát). Megfelel a **Tools** menü **Object Manager** parancsának.

HTML Object Conflict: Megjeleníti a HTML Object Conflict dokkolt ablakot, amely segít a HTML hibák felderítésében és elhárításában (lásd a 16-12. ábrát). Megfelel a **Tools** menü **HTML Object Conflict** parancsának.



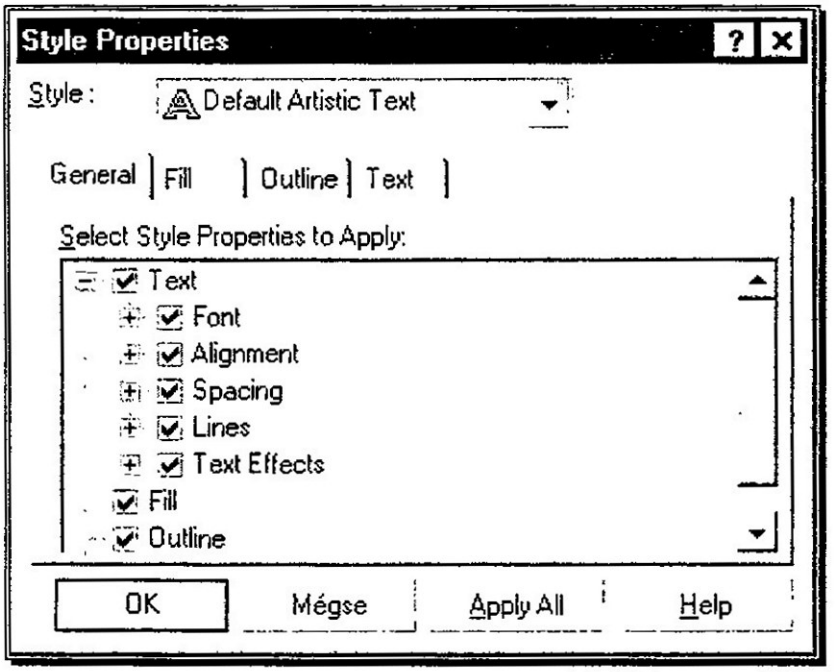
16-12. ábra

Style Properties: Megjeleníti a **Style Properties** párbeszédpanelt, amelyen keresztül is alkalmazhatjuk a stílusokat, vagy azok jellemzőinek egy jelölőnégyzetekkel kiválasztott részét – az **Apply All** nyomógombbal az összes, az adott stílussal formázott objektumra (lásd a 16-13. ábrát).

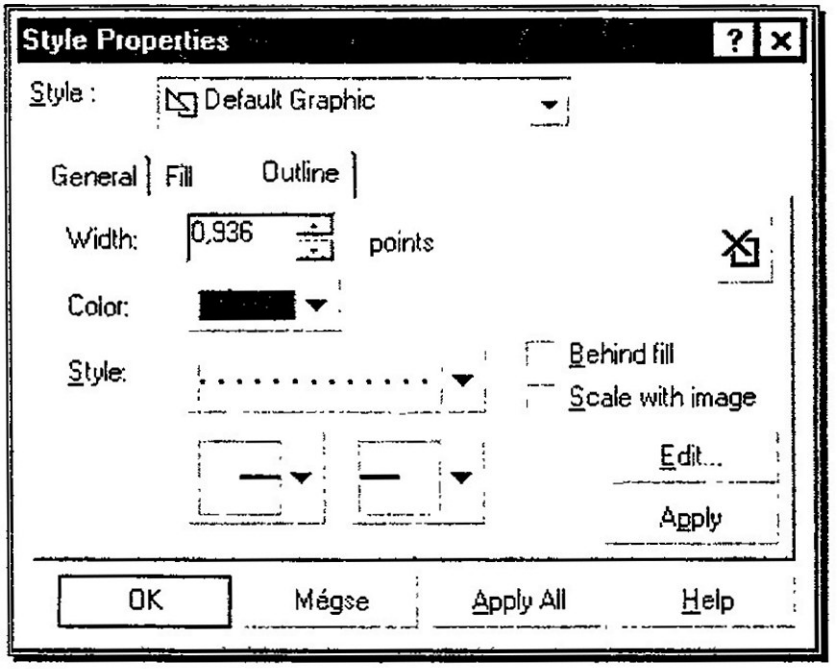
Ha korábban kijelöltünk egy objektumot, akkor annak típusától függő lapok jelennek csak meg (lásd a 16-14. ábrát). A párbeszédpanel **Style** listájában kiválasztott stílus, vagy az új objektumokra jellemző alapértelmezés szerinti (Default) stílus tulajdonságai is módosíthatók. A beállított jellemzőket az **Apply** nyomógombbal a kijelölt objektumra alkalmazzuk.

Save Style: A megadott néven elmenti a kijelölt objektum stílusát, illetve annak jelölőnégyzetekkel meghatározott jellemzőit (lásd a 16-15. ábrát). Ha az alap-

értelmezés szerinti néven (Default Graphic vagy Text) mentjük el a stílust, akkor minden újonnan létrehozott objektum felveszi a stílus tulajdonságait.



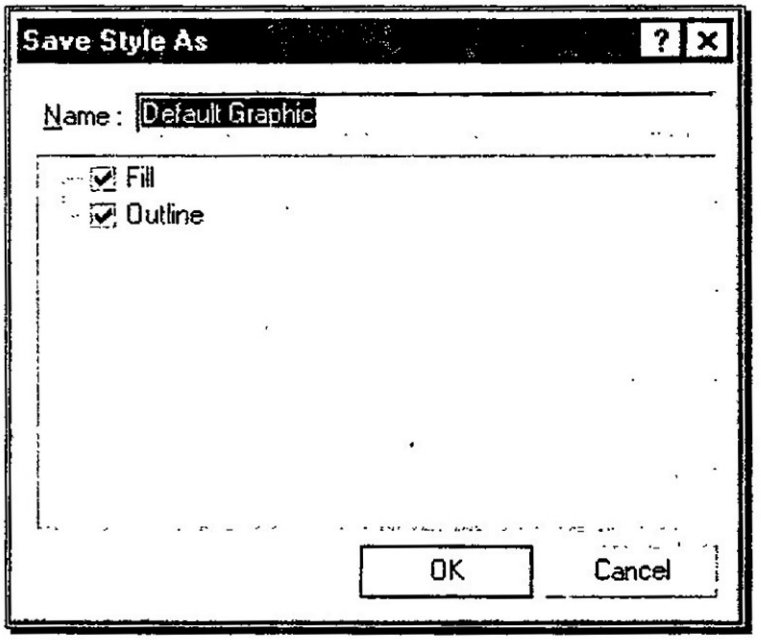
16-13. ábra



16-14. ábra

Revert To Style: A stílussal formázott objektumok egyéni formázással átalakíthatók. Ha ismét vissza akarunk térni a stílus eredeti jellemzőihez, akkor erre az ikonra kattintunk.

Style List : Megjeleníti a stílusok listáját. A kiválasztott objektumnak e listáról a fentieknél is egyszerűbb módon adhatunk stílusba foglalt jellemzőket.



16-15. ábra

Edit & Transform kategória

Ebben a kategóriában a rajzelemek átalakítására, szerkesztésére vonatkozó parancsok szerepelnek.

Node Editing

A görbék szerkesztése csomópontonként végezhető az ebbe az alcsoportba tartozó ikonokkal.

Node Edit Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a csomópontszerkesztő dokkolt ablakot. Ennek ikonparancsai vagy a Shape formázóeszköz megjelenítése után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival a kijelölt rajzelemek csomópontonként szerkeszthetők, a csomópontok egyenként törölhetők és a görbébe újabb csomópontokat illeszthetünk be (lásd a 11-6. ábrát). Ezeket a parancsokat kiadhatjuk a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintva megjelenített helyi menü parancsainak kiválasztásával is.

Shape Tool: A kiválasztott objektum csomópontonkénti szerkesztését teszi lehetővé. Szöveges rajzelemek esetén módosíthatjuk a betűközt és a sortávolságot.

Add Node(s): Egyenes- vagy görbeszakasz belsejébe kattintás után új csomópontot hoz létre (lásd a 11-7. ábrát).

Delete Node(s): Törli a kijelölt csomópontot (lásd a 11-8. ábrát).

Auto-Close Curve: Bezárja a nyitott Bézier görbét (lásd a 11-12. ábrát).

Join Twon Nodes: Különálló görbeobjektumokat egyesít két (a Shift billentyű nyomva tartása közben kattintással vagy gumikerettel körbezárva) kijelölt csomópontjánál (lásd a 11-10. ábrát).

Break Curve: A görbét az aktuális csomópontnál két részgörbére (subpath) bontja (lásd a 11-9. ábrát).

Extend Curve to Close: Összeköt két végponti csomópontot. Különböző rajzelemek végpontjainak összekötéséhez előbb kijelöljük, majd az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombináljuk azokat (lásd a 11-13. ábrát).

Extract Subpath: Különálló görbét hoz létre egy kijelölt algörbéből (lásd a 11-14. ábrát).

Reverse Curve Direction: Megfordítja a vonallánc csomópontjainak sorrendjét (lásd a 11-15. ábrát).

Convert Curve To Line: Egyenes vonallá konvertálja a görbét (lásd a 11-16. ábrát).

Convert Line To Curve: Görbévé konvertálja az egyenes vonalat.

Make Node A Cusp: A kijelölt csomópontot hegyes csomóponttá alakítja (lásd a 11-17. ábrát).

Make Node Smooth: A kijelölt csomópontot sima csomóponttá alakítja (lásd a 11-18. ábrát).

Make Node Symmetrical: A kijelölt csomópontot szimmetrikus csomóponttá alakítja (lásd a 11-19. ábrát).

Auto-Reduce Curve: Eltávolítja a görbe felesleges csomópontjait (lásd a 11-20. ábrát).

Enable Node Tracking: Be- vagy kikapcsolja a csomópontok nyomkövetését. Bekapcsolva a rajzeszközökkel vagy a Pick Tool kiválasztó-eszközzel is kijelölhetjük a csomópontokat.

Stretch and Scale Nodes: Nyolc fogantyút jelenít meg a kiválasztott csomópont körül, amelyekkel a görberész az egész objektumok alábbiakban ismertetett átalakításához hasonlóan nagyítható, torzítható (lásd a 11-21. ábrát)

Rotate and Skew Nodes: A kijelölt csomópontok döntését vagy forgatását teszi lehetővé (lásd a 11-22. ábrát).

Align Nodes: A kijelölt csomópontokat vízszintesen vagy függőlegesen, illetve ellenőrző pontjaikkal egymáshoz igazítja (lásd a 11-23. ábrát).

Elastic Mode: Módosítja az egérrel húzott csomópontok mozgásának módját. Az összes csomópont egyformán mozog, ha az ikont felengedtük.

Transform

Az objektumok átalakítására szolgáló dokkolt ablakok be- és kikapcsolására, a tulajdonságsáv elemeinek összeállítására szolgáló ikonok találhatók ebben az alcsoportban. A dokkolt ablakok megjeleníthetjük a **Window** menü **Dockers ▸Transformation** parancsával is.

Last Selected Transform Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti az utoljára használt átalakításra szolgáló dokkolt ablakot.

Position Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti az utoljára használt átalakításra szolgáló dokkolt ablakot.

Rotate Docker Window: Be- vagy kikapcsolja az objektumok forgatására szolgáló **Transformation** dokkolt ablak **Rotate** lapjának megjelenítését. Megfelel az Alt+F8 billentyűkombinációnak (lásd a 11-53. ábrát).

Scale and Mirror Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a **Transformation** dokkolt ablak **Scale and Mirror** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek nagyíthatók, tükrözhetők (lásd a 11-58. ábrát). Megfelel az Alt+F9 billentyűkombinációnak.

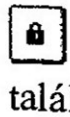
Size Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a **Transformation** dokkolt ablak **Size** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan vagy vízszintes és függőleges értelemben eltérő mértékben, tehát torzítottan (adott abszolút méretűre) megváltoztatható. Megfelel az Alt+F10 billentyűkombinációnak (lásd a 11-50. ábrát).

Skew Docker Window: Be- vagy kikapcsolja az objektumok döntésére szolgáló **Transformation** dokkolt ablak **Skew** lapjának megjelenítését (lásd a 11-56. ábrát).

x: 0.0 "
y: 0.0 " Object(s) Position: Az objektum pontos elhelyezésére szolgáló mező.

0.0 "
0.0 " Object(s) Size: Az objektum pontos méretének megadására használható mező.

0.0 %
0.0 % Scale Factor: A nagyítás pontos meghatározására szolgáló mező.

 Nonproportional Scaling/Sizing Ratio: A nagyítás és méretezés mezők mögött található kapcsoló típusú ikon, amellyel válthatunk a két (vízszintes és függőleges) irányú mező egyforma arányú, vagy eltérő módosítása között.

Apply to Duplicate: Lenyomott állapotában a fenti átalakító ikonokkal másolatot hozunk létre és az eredeti változatlanul hagyása mellett azon hajtjuk végre az

átalakítást. Hasonló a szerepe a **Transformation** dokkolt ablak **Apply to Duplicate** nyomógombjának (lásd a 11-53. ábrát).

Relative to Object: Lenyomva az elmozdulás nem abszolút értékben, hanem az objektum eredeti helyzetéhez képest értendő, azaz ekkor az eredeti és az új hely közötti távolságot adjuk meg.

Angle of Rota ° Angle of Rotation: Az elforgatás szöge.

Mirrors the object horizontally or vertically: Vízszintesen vagy függőlegesen tükrözi a kijelölt objektumokat.

0.0"
0.0" Center of Rotation Position: Az objektum forgatási középpontjának koordinátái.

0.0 °
0.0 ° Skew Angle: A döntés szöge vízszintes vagy függőleges irányban.

Clear Transformations: Törli a kijelölt objektumok átalakításait.

Editing Commands

A hagyományos szerkesztőparancsok, amelyeket – részben legalábbis – azok is ismerhetnek, akik más programok kezelését már elsajátították.

Undo: Nemcsak egyetlen hanem több lépésig visszavonhatjuk az utoljára kiadott parancsokat. Az utolsó parancsot az ikon bal oldalával, a megelőzőeket az ikon jobb oldalának lefelé mutató nyilára kattintás után megjelenő listáról kiválasztva vonjuk össze.

Redo: Visszaállítja a korábban visszavont parancsot. Itt is több lépésig mehetünk vissza.

Repeat: Megismétli az utolsó parancsot.

Cut: A kijelölt rajzelem, illetve szövegblokk kivágása. Az eredeti blokk, illetve kijelölt objektum törlődik. A kivágott elem a vágóasztalra (vágólapra) kerül. Megegyezik az **Edit** vagy a kijelölt objektumra jobb egérgombbal kattintva megjelenő helyi menü **Cut** parancsával, vagy a Ctrl+X, illetve a Shift+Del billentyűkombinációval.

Copy: A kijelölt rajzelem, illetve szövegblokk vágólapra másolása. Az eredeti a helyén marad. Megegyezik az **Edit** vagy a helyi menü **Copy** parancsával, a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombinációval.

Paste: A vágóasztal tartalmát beilleszti a rajzba. Megegyezik az **Edit** vagy a helyi menü **Paste** parancsával, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációval.

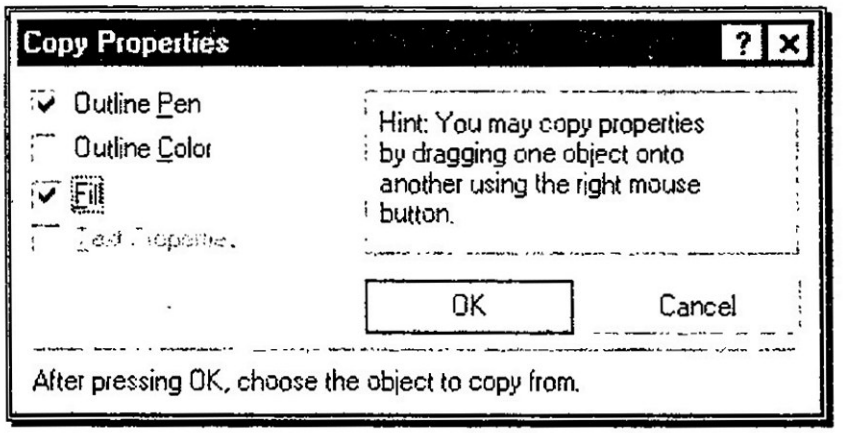
Paste OLE Object: Másik alkalmazásból származó objektumot csatolással ágyaz be.

Delete: Törli a kijelölt objektumokat. Megfelel a Del billentyűnek, illetve az **Edit/Delete** parancsnak.

Duplicate: Másolatot készít a kijelölt objektumról. Megfelel a Ctrl+D billentyűkombinációnak, illetve az **Edit/Duplicate** parancsnak.

Clone: Hasonmást készít a kijelölt objektumról. A hasonmás létrehozása után is követi az eredeti változásait. Megfelel az **Edit** menü **Clone** parancsának.

Copy Properties: A kijelölt objektumra másolja a **Copy Properties** párbeszédpanelen jelölőnégyzetekkel megadott tulajdonságokat a párbeszédpanel **OK** nyomógombjára kattintást követően, a nyílra változott egérkurzorral megjelölt objektumról. Megfelel az **Edit** menü **Copy Properties From** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+A billentyűkombinációnak.



16-16. ábra

Select All

A dokumentum összes azonos típusú objektumának kiválasztására alkalmazható ikonok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Objects: Kiválasztja a dokumentum összes objektumát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Objects** parancsának, illetve a Ctrl+A billentyűkombinációnak.

Text: Kiválasztja a dokumentum összes szöveges objektumát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Text** parancsának.

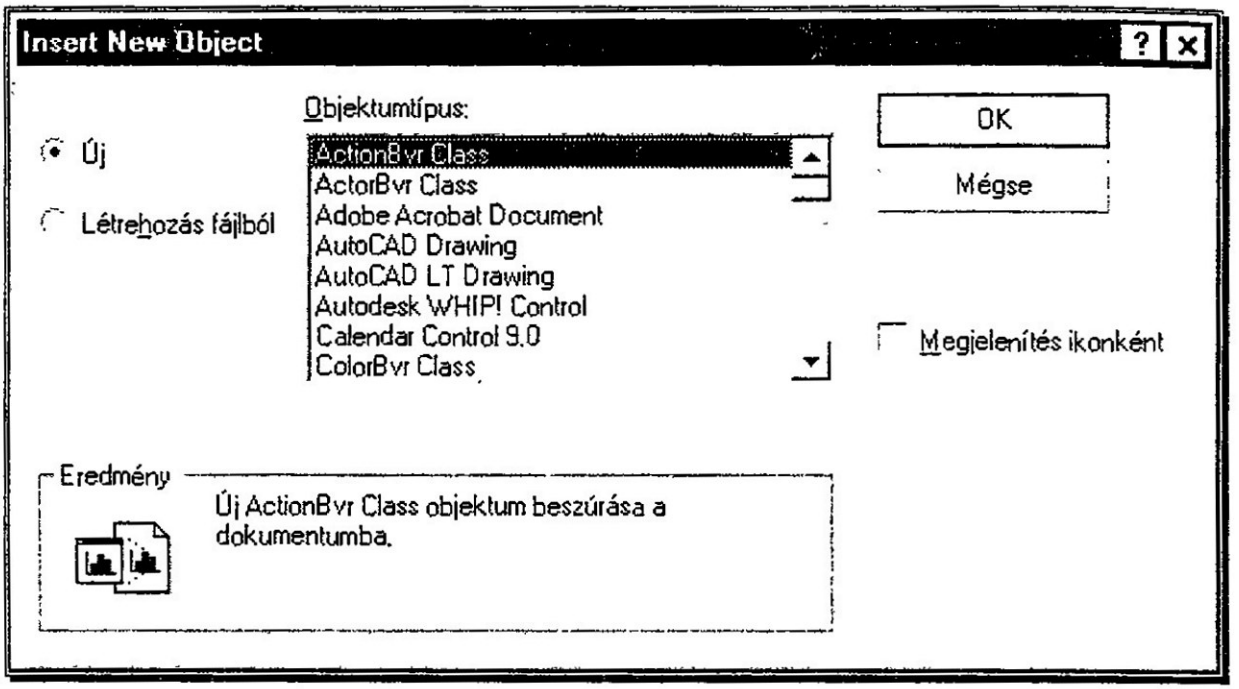
Guidelines: Kiválasztja a dokumentum összes vezetővonalát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Guidelines** parancsának.

Nodes: Kiválasztja a dokumentum összes csomópontját. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Nodes** parancsának.

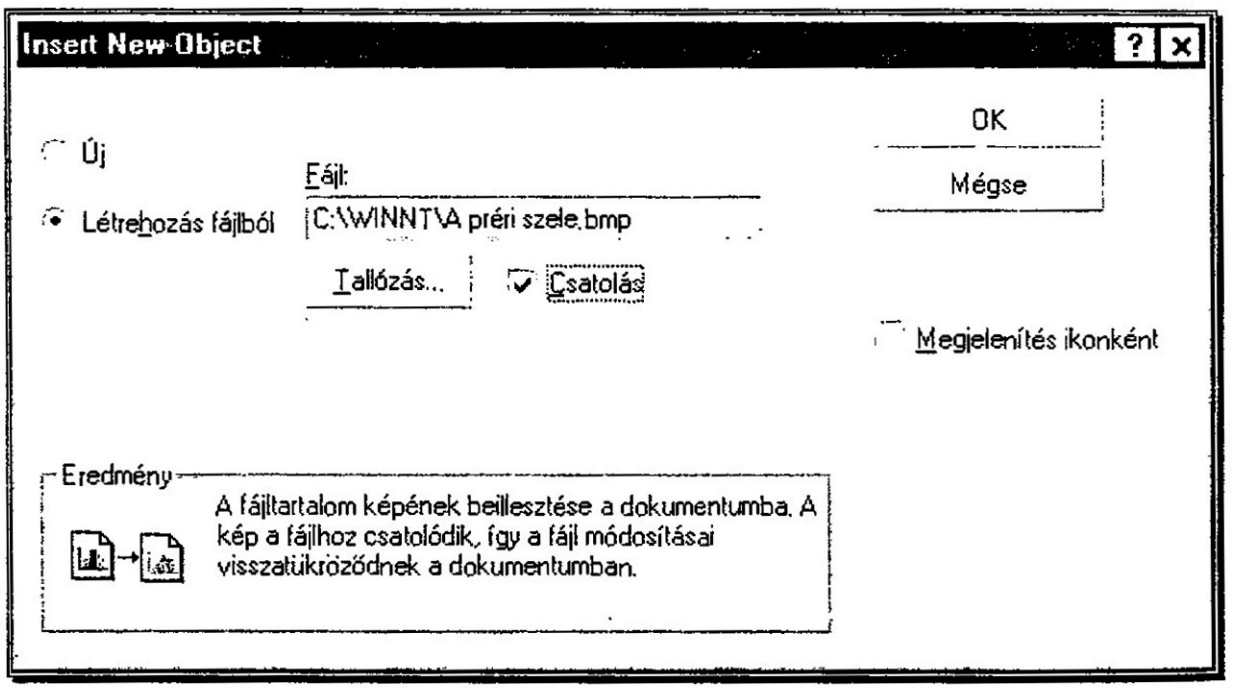
OLE

Nem a CorelDRAW programmal, hanem más alkalmazással készített objektumok beillesztésére, illetve kezelésére szolgáló alcsoport.

Insert Object: Új, más alkalmazásból származó objektumot illeszt be. Új objektumot az **Új** (New) rádiógomb választása után hozhatunk létre, de választhatjuk a **Létrehozás fájlból** (Create from file) választókapcsolót is, amellyel a háttértár valamelyik állományát illesztjük be.



16-17. ábra



16-18. ábra

A csatolással beillesztett objektumok megőrzik az eredetivel a kapcsolatot és követik annak változásait. A parancsot kiadhatjuk az **Edit** menü **Insert New Object** parancsával is.

Edit Links: A csatolt objektum elérési útvonalának szerkesztését, módosítását teszi lehetővé. Megfelel az **Edit/Links** parancsnak.

Bar Code: Vonalkódot illeszt be. A beillesztéshez segítséget nyújt a vonalkód varázsló. Megfelel az **Edit/Insert Bar Code** parancsnak.

Find & Replace

Objektumok keresésére és cseréjére szolgáló parancsok tartoznak ebbe az alcsoportba.

Find Wizard: Elindítja a keresővarázslót. Megfelel az **Edit** menü **Find & Replace ▸ Find Objects** parancsának (lásd a 8-4. ábrát).

Replace Wizard: A kereséshez hasonlóan működő, de a megtalált objektum cseréjét végrehajtó parancs. Megfelel az **Edit** menü **Find & Replace ▸ Replace Objects** parancsának (lásd a 8-18. ábrát).

Find Text: Szövegek keresésére szolgál. Megfelel az **Edit** menü **Find & Replace ▸ Find Text** parancsának (lásd a 8-21. ábrát).

Replace Text: Szövegek keresésére és cseréjére szolgál. Megfelel az **Edit** menü **Find & Replace ▸ Replace Text** parancsának.

Insert Internet Object

Az Internetre szánt dokumentumokat kiegészíthetjük speciális objektumokkal is. Ezek hibáinak keresésére is találunk eszközöket.

Insert a JAVA Applet: Java appletet illeszt be.

Insert an Embedded Object: Beágyazott objektumot illeszt be.

Form Object Name: Űrlap objektumot illeszt be.

Form Object Deafault Value: Megadhatjuk az űrlap objektum alapértelmezés szerinti értékét.

Insert Form Object

Az űrlap objektumok beillesztésére külön alcsoportot is létrehoztak.

Simple Button: Nyomógombot illeszt be.

Submit Button: A kitöltött űrlapot elküldő nyomógombot illeszt be.

Reset Button: Az űrlap (hibás) kitöltését – még az elküldés előtt – törlő nyomógombot illeszt be.

Radio Button: Választókapcsolót illeszt be.

Check Box: Jelölőnégyzetet illeszt be.

Text Edit Field: Szövegbeviteli mezőt illeszt be.

Text Edit Box: Szövegbeviteli keretet illeszt be.

Popup Menu: Legördölő menüt illeszt be.

Options List: Választólistát illeszt be.

View & Display kategória

A kategória a dokumentum munkaablakbeli megjelenése parancsait tartalmazza.

Zoom & Pan

Az alcsoportban a nagyítás és a dokumentum szerkesztőablakban történő mozgatásának parancsai szerepelnek.

View Manager: Megjeleníti a nézetkezelő dokkolt ablakot (lásd a 3-21. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ View Manager**, illetve a **Tools** menu **View Manager** parancsának vagy az F2 billentyű lenyomásának.

Zoom Toolbar: Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztár megjelenítését. Ez az eszköztár részben az alábbi ikonokat tartalmazza.

Zoom Tool: Nagyító eszköz. Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztár megjelenítését.

Pan Tool: Mozgatás eszköz.

Zoom One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott nagyítási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

Zoom In: A nagyító egérkurzorral jelöljük ki a nagyítási középpontot. Az egér bal gombjával kattintva kétszeresre nagyítunk. A másik lehetőség, hogy az egér bal nyomógombjának folyamatos nyomva tartása mellett bekerítjük a munkaterület felnagyítandó részét.

Zoom Out: Kicsinyítő eszköz, amellyel felére kicsinyítjük az aktuális nézetet.

Zoom Actual Size: A rajzterület méretét pontosan megfelelteti az ábrázolt terület méretének. Így a képernyőn 1 cm megfelel a kinyomtatott rajz 1 cm-ének.

Zoom To Selected: A kijelölt rajzelemeknek megfelelő, a munkaablakban éppen elférő nagyítást állít be.

Zoom To All Objects: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon minden rajzelem megjelenjen.

Zoom To Page: A rajzterületet úgy nagyítja fel, hogy azon a teljes nyomtatható oldal, illetve a szembenéző oldalak megjelenjenek. Megfelel a Shift+F4 billentyűkombinációnak.

Zoom To Page Width: A rajzterületet a teljes nyomtatható oldal szélességéig nagyítja.

Zoom To Page Height: A rajzterületet a teljes nyomtatható oldal magasságáig nagyítja.

Pan One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott dokumentum-mozgatási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez

400% Zoom: Négyszeres méretre nagyít.

200% Zoom: Kétszeres méretre nagyít.

100% Zoom: Nagyítás nélküli, eredeti méreteket bemutató nézetet állít be.

75% Zoom: ¾-re kicsinyít.

50% Zoom: ½-re kicsinyít.

25% Zoom: ¼-re kicsinyít.

10% Zoom: 10%-ra kicsinyít.

Zoom Levels : A nagyítás mértékét beállító lista.

View Quality : A megjelenítés minőségét beállító lista (részletesen lásd a *„Megjelenítési üzemmódok, nézetek"* című részben, illetve alább).

Display

Túlnyomó részben a megjelenítési üzemmódok kapcsolói szerepelnek ebben az alcsoportban.

Simple Wireframe: Egyszerű drótváz megjelenítést állít be. Ez a legrosszabb minőségű, de egyben a leggyorsabb megjelenítésű nézet. Megfelel a **View** menü **Simple Wireframe** parancsának. Nem jelennek meg a kitöltések, kontúrok, kihúzások, objektum-áttünések közbenső elemei, egyes objektumoknak csak a körvonalát mutatja, a színes bitképeket szürke árnyalatosan jeleníti meg.

Wireframe: Drótváz megjelenítést állít be (lásd a 3-15. ábrát). Megfelel a **View** menü **Wireframe** parancsának, illetve a Shift+F9 billentyűkombinációnak.

Draft: Munkaközi megjelenítés, a bitképeket kis felbontással mutatja, látszanak a kihúzások, a színátmenetes kitöltések, a tömör színek, a körvonalak. Megfelel a **View** menü **Draft** parancsának.

Normal: A PostScript és a féltónusos kitöltésen kívül látható a rajzelemek kitöltője és körvonala (lásd a 3-16. ábrát). Megfelel a **View** menü **Normal** parancsának.

Enhanced: Növelt minőségű nézet, újrarajzolással jeleníti meg a bitképeket, sőt a PostScript kitöltési mintákat is. Megfelel a **View** menü **Enhanced** parancsának.

Full-screen Preview: Előzetes megtekintés, az adott nagyításban a nyomtatásnak megfelelően mutatja a dokumentumot. Szerkeszteni nem lehet ebben a nézetben. Megfelel a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsának, vagy az F9 billentyű lenyomásának.

Preview Selected: Csak a kiválasztott objektumokat mutatja előzetes megtekintésben.

Redraw: Ha a rajz újrarajzolását megszakítottuk, akkor a képernyő tartalmát ezzel az ikonnal, illetve a **Window** menü **Refresh Window** parancsával, vagy a Ctrl+W billentyűkombinációval rajzolhatjuk újra.

Workspace

A munkaterület szegélyein különféle hasznos segédeszközöket jeleníthetünk meg ennek az alcsoportnak a parancsaival.

Workspace Toolbar: Be- (lenyomva) vagy kikapcsolja (felengedve) az Workspace eszköztár megjelenítését.

Show Status Bar: Be- vagy kikapcsolja az állapotsor megjelenítését.

Show Rulers: Be- vagy kikapcsolja a vonalzók megjelenítését.

Show Grid: Be- vagy kikapcsolja a háló megjelenítését.

Show Guidelines: a vezetővonalak megjelenítését.

Show Bleed: Be- vagy kikapcsolja a vágójeleken túlnyúlás megjelenítését.

Show Printable Area: Be- vagy kikapcsolja a nyomtatható terület megjelenítését.

Show Overprinted Objects: Be- vagy kikapcsolja a túlnyomtatott objektumok megjelenítését.

Interactive Cursors: Be- vagy kikapcsolja az interaktív kurzort. Bekapcsolva a kurzor mellett megjelenik az alkalmazott eszköz szimbóluma (például ellipszis) is.

Grid, Guidelines & Snap

A rács, a vezetővonalak és az objektumillesztés hasznos segédeszközök a pontos rajzoláshoz. Ezek beállítására szolgáló ikonok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Grid Setup: A háló beállítása. Beállíthatjuk a rács láthatóságát és a rácspontok távolságát mm-ben (lásd a 3-20. ábrát). Megfelel a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsának, a **Tools/Options** parancs **Grid** párbeszédpanel-lapjának.

Guideline Options: A vezetővonalak beállítása. Megfelel a **View** menü **Snap To Guidelines** parancsának, illetve a **Tools/Options** parancs **Guidelines** párbeszédpanel-lapjának.

Preset Guidelines: Előre beállított helyzetű vezetővonalat határoz meg.

Snap To Grid: Be- vagy kikapcsolja a rácshoz igazodást. Bekapcsolva a kurzor egérrel csak a rácspontokban állítható meg. Numerikus elhelyezésre, koordinátás méretmegadásokra hatástalan.

Snap To Guidelines: Be- vagy kikapcsolja a vezetővonalhoz igazodást. Numerikus elhelyezésre, koordinátás méretmegadásokra hatástalan.

Snap To Objects: Be- vagy kikapcsolja az objektumhoz igazodást. Bekapcsolva a kurzor egérrel csak a legközelebbi objektumhoz igazítottan állítható meg. Numerikus elhelyezésre, méretmegadásokra hatástalan.

Snap To All: Bekapcsolja mindhárom igazodást.

Snap To None: Kikapcsolja az igazodásokat. Csak új objektumra, illetve új átalakításokra érvényes.

Drawing Units : A használt rajzi mértékegységek beállítása.

Space Savers

Document Units: A használt rajzi mértékegységek beállítása.

Color Correction

A színmegjelenítés szabályozására szolgáló parancsok kaptak helyet ebben az alcsoportban.

Calibrate Colors: A színek kalibrációja.

Gamut Alarm: Be- vagy kikapcsolja a nem-nyomtatható színekre való figyelmeztetést.

Color Management: Megjeleníti a **Tools/Options/Color Management** párbeszédpanelt, amelyen beállíthatjuk a figyelmeztetés színét, a helyettesítő színeket, színprofilokat adhatunk meg stb.

Properties

Objektum, eszköz és stílus tulajdonságok beállításaira használható parancsok. Ezeket a **Tools/Options** parancs párbeszédpaneljein is elvégezhetjük.

Object Properties: Objektumok tulajdonságainak alapértelmezése, illetve kijelölt objektum esetében annak jellemzőinek beállítása.

Tool Properties: Eszköztulajdonságok beállítása.

Style Properties: Stílus tulajdonságok beállítása.

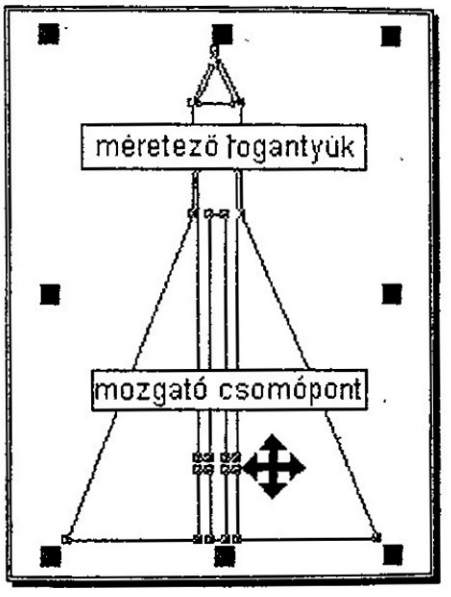
Toolbars kategória

A rajzolás során használható eszköztárak elemei, a „szerszámok" szerepelnek ebben a kategóriában.

Toolbox

Az alcsoport ikonjaival a szerszámosládát állíthatjuk össze.

Pick Tool: Kijelölő eszköz, amely az objektumok vagy objektumcsoportok kijelölésére szolgál. A rajzelem a kiválasztás után menüparancsokkal vagy az eszköztárral módosítható. Az eszköz az objektum áthelyezésére, nyújtására, méretezésére, forgatására és zsugorítására is használható. A kijelölt rajzelem sarkain és a befoglaló idom oldalainak közepén fogantyúk jelennek meg, amelyeket egérrel elhúzva nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük az objektumot vagy módosíthatunk oldalarányain, illetve mozgathatjuk. A mozgatásnál az egérkurzort egy csomópont fölé kell mozgatni, majd a nyomva tartott bal egérgombbal az objektumot új helyre vontatni. A mozgatás közben az egérkurzor megváltozik (lásd a 16-19. ábrát).



16-19. ábra

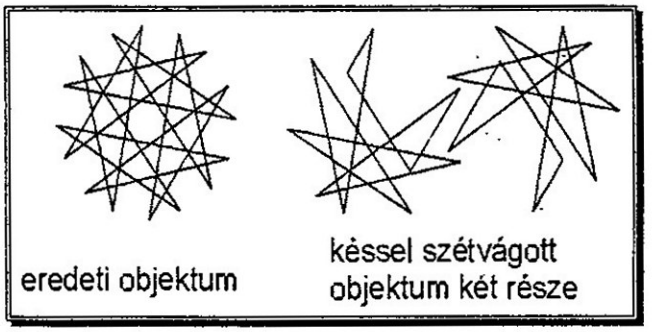
Last Used Shape Edit Tool: Az utoljára alkalmazott formázóeszköz kinyílója. A többi formázóeszköz közül választhatunk, ha az ikon jobb oldalán látható háromszögre kattintunk.

Shape Tool: Alakzatformázó eszköz, a csomópontok szerkesztését teszi lehetővé. Vonal, szöveg, bitkép, téglalap, ellipszis, sokszög és csillag rajzelemeket formázhatunk. A formázást a kijelölt objektum csomópontjainak áthelyezésével, grafikus szövegek betűközeinek beállításával stb. végezzük. Az eszközzel végezhető rajzmódosító parancsokat a kijelölt rajzelem típusa határozza meg:

Rajzelem	**Lehetőség**
Vonal vagy görbe	A vonal vagy görbe típusú rajzelemek a **Node Edit** redőnymenü használatával módosíthatók az alak csomópontok és vezérlőpontok áthelyezésén, újabb csomópontok beillesztésén, meglévők törlésén keresztül.
Szöveg	Karakterjellemzők szerkesztése és párbeszédes betűköz-, illetve sorközbeállítás.
Bitkép	Vágás.
Téglalap	Sarkok lekerekítése.
Ellipszis	Ív és körcikk, körszelet létrehozása.
Sokszög	Csillaggá, csillagsokszöggé alakítás, szimmetrikus szerkesztés.

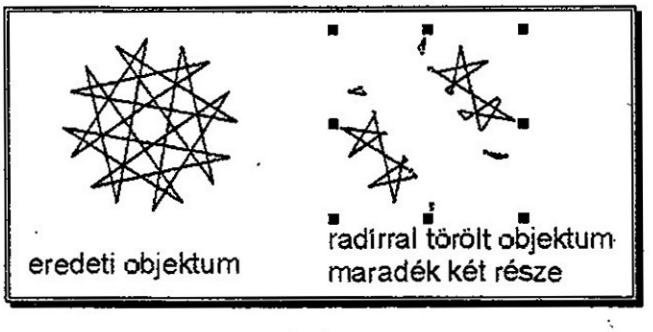
Knife Tool: Kés eszköz, az objektumok szétvágására. A kettévágott rajzelem részei vagy azonnal külön-külön mozgathatók, formázhatók, vagy később a kijelölt vágás mentén önálló részekre bonthatók (lásd a 16-20. ábrát).

Az egér jobb nyomógombjával a **Kés** eszközre kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával állíthatjuk be a Kés jellemzőit. Ennek felel meg a **Tools** menü **Options/ Toolbox** parancsa is. A párbeszédpanelen kérhetjük a szétvágott objektum elemeinek egy objektumként kezelését (**Leave as one object**), illetve az objektum automatikus bezárását is (**Automatically close object**).



16-20. ábra

Eraser Tool: Radír eszköz, az objektumok részleges törlésére. A zárt nyomvonal megszakítása nélkül törölhetjük az objektum egy részét. Az ezzel a módszerrel akár két vagy több részre vágott rajzelem részei továbbra is egyetlen objektumot alkotnak, egyszerre jelölhetők ki (lásd a 16-21. ábrát).



16-21. ábra

Free Transform Tool: Az objektumok szabad átalakításának eszköze.

Last Used Zoom Tool: Az utoljára használt nagyítóeszköz kinyílója.

Zoom Tool: Nagyító eszköz. Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztár megjelenítését.

Pan Tool: Mozgató eszköz. A képet a gördítősávokhoz hasonlóan mozgatja a munkaablakban.

Last Used Curve Tool: Az utoljára használt görbe- vagy vonalrajzoló eszköz kinyílója.

Freehand Tool: Szabadkézi rajzeszköz, Egyenes és görbe rajzolására használható, ekkor az egeret ceruzaként alkalmazzuk. Kattintsunk a rajz kezdőpontjára, majd az egér bal gombjának nyomva tartása közben húzzuk az egérkurzort.

Bezier Tool: Bézier rajzeszköz (lásd a 4-26. ábrát).

Artistic Media Tool: Művészi rajzeszköz, a listából kiválasztott formájú ecsetet alkalmazza.

Outline Tool: Körvonal kinyíló, a rajzelemek határoló vonalai vastagságának és színének, mintázatának, vonalvégződéseinek beállítására.

Fill Tool: Kitöltés kinyíló, a rajzelemek kitöltő mintázatainak beállítására.

Last Used Eyedropper Tool: Az utoljára használt pipetta eszköz. A jobb oldali fekete háromszögre kattintva válthatunk a színminta felvevő pipetta és a festékkiöntő között.

Eyedropper Tool: Pipetta, színminták vételéhez használjuk.

Paintbucket Tool: Kis háromszöggel ellátott változatában válthatunk a színminta felvevő pipetta és a festékkiöntő között. A **Festékkiöntő** a pipettával tetszőleges objektumról felvett színnel tölti ki a megjelölt objektumot vagy annak szegélyét (az interaktív kurzor mutatja a festés helyét, ha megközelítjük az objektum szélét).

Connector Line Tool: Kapcsolóvonal eszköz, rajzelemek összekötésére szolgál.

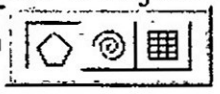
Dimension Tool: Méretező eszköz.

Interactive Connector Tool: Interaktív kapcsolóvonal eszköz, rajzelemek összekötésére szolgál. Az eszközzel rajzolt rajzelem automatikusan átalakulva követi az összekapcsolt objektumok mozgatását (lásd az 5-1. ábrát).

Rectangle Tool: Derékszögű négyszög rajzolására szolgáló **Téglalap** eszköz. Rajzolás során a téglalap méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban olvashatjuk. A **Téglalap** eszközzel rajzolt rajzelemek felveszik az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Négyzet rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg a téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután a téglalap kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a kijelölő nyíl eszközre váltunk, ahonnan a **Téglalap** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Ellipse Tool: **Ellipszis** eszköz, amellyel ellipszis és kör rajzolható, illetve ellipszis és körcikkek, ívek hozhatók létre, ha a tulajdonságsávon a megfelelő forma ikonját lenyomtuk (lásd a 4-14. ábrát).

Az ellipszis és kör utólagos módosításával is készíthetünk ellipszis- és köríveket, ellipszis- és körcikkeket. Rajzolás alatt a rajzelem befoglaló méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban és a tulajdonságsávon figyelhetjük meg. Az **Ellipszis** eszközzel rajzolt rajzelemek felveszik az érvényes alapértelmezés szerinti kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Kör rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg az ellipszist befoglaló téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután az ellipszis kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a **Kijelölő nyíl** eszközre váltunk, ahonnan az **Ellipszis** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Last Used Object Tool: Utoljára használt sokszög kinyíló. Elemeivel sokszöget, csillagsokszöget,  A háromszög ikonrészre mozgatva az egérmutatót és ott lenyomva tartva az egér bal gombját, egy kinyíló ikonmenü jelenik meg, amelyen a spirális és a kockás papír rajzeszköz választható ki. Ha ezek közül kiválasztjuk egyiket, akkor az helyet cserél az aktuális sokszög rajzeszközzel.

Polygon Tool: **Sokszög** eszköz, amellyel sokszög, csillag és csillagsokszög rajzolható. Rajzoláskor az objektum befoglaló méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban és a tulajdonságsávon láthatjuk. Alaphelyzetben egyetlen kattintással és az egér húzásával kitöltetlen, 0,003 hüvelykes fekete vonallal határolt ötszög rajzolható. Ezt az alapbeállítást az egér jobb gombjával a sokszög ikonra kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával, illetve a tulajdonságsáv megfelelő beállításával módosíthatjuk.

A sokszög eszközzel rajzolt rajzelemek felveszik az érvényes alapértelmezés szerinti kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Szabályos sokszög rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg a sokszöget befoglaló téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a

bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután a sokszög kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a **Kijelölő nyíl** eszközre váltunk, ahonnan a **Sokszög** eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Spiral Tool: Spirál eszköz, amellyel lineáris és logaritmikus spirális rajzolható (lásd a 4-21. ábrát).

Graph Paper Tool: Kockás papírt készítő eszköz.

Text Tool: **Szöveg** eszköz, amellyel közvetlenül a képernyőre írhatjuk vagy párbeszédpanelben szerkeszthetjük a szöveget. A szöveg grafikus szövegként való beírásával a szöveg vonalhoz igazítható és az **Effects** és **Text** menü parancsaival különleges hatások érvényesíthetők rá. A grafikus szöveg helyét egyetlen kattintással, a bekezdésszöveg helyét egérrel rajzolt kerettel jelöljük ki.

Last Used Fill Tool: Az utoljára használt **Kitöltő** eszköz. A háromszög ikonrészre kattintva egy kinyíló ikonmenü jelenik meg, amelyen a többi kitöltőeszköz választható ki. Az ezek közül kiválasztott helyet cserél az aktuális **Kitöltő** eszközzel.

Interactive Fill Tool: Interaktív kitöltő eszköz, amellyel a tulajdonságsávon beállított kitöltési jellemzőket (szín, mintázat), egeres húzással, illetve a tulajdonságsávon pontosan beállítva érvényesítjük (lásd az 5-3 – 5-21. ábrákat).

Interactive Mesh Fill Tool: Interaktív valósághű kitöltés, amellyel a kitöltés belsejét is hozzáigazíthatjuk a szélekhez (lásd az 5-23. ábrát).

Interactive Transparency Tool: Interaktív áttetsző eszköz, amellyel a hátrább elhelyezkedő rajzelemeket takaró (később rajzolt) rajzelem átlátszóságát szabályozhatjuk (lásd az 5-25. ábrát).

Interactive Blend Tool: Interaktív áttűnés eszköz, amellyel az egyik objektumot a másikba alakíthatunk (lásd az 5-28. ábrát).

Interactive Contour Tool: Interaktív kontúr eszköz, amellyel az objektumok körvonalát az eredetivel párhuzamosan többféleképpen vastagíthatjuk meg (lásd az 5-32. ábrát).

Interactive Distortion Tool: Interaktív torzítás eszköz, amellyel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszaggathatók (lásd az 5-35. ábrát)

Interactive Envelope Tool: Interaktív befoglaló eszköz, amellyel a rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló burkológörbéket készíthetünk. Ez a görbe formájának módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását.

Interactive Extrude Tool: Interaktív kihúzás eszköz, amellyel térbeli megjelenítést kölcsönözhetünk az objektumoknak (lásd az 5-41. ábrát).

Interactive Drop Shadow Tool: Interaktív vetett árnyék eszköz, amellyel perspektívát, térbeli megjelenést is adhatunk az árnyéknak (lásd az 5-27. ábrát).

Tool Properties: Eszköztulajdonságok beállítása.

Transform Tools

Objektumok átalakítására szolgáló eszközök. Az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, illetve az Alt+F7, Alt+F8, Alt+F9, vagy Alt+F10 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak lapjain számszerű értékekkel adhatjuk meg a szükséges jellemzőket.

Free Rotation Tool: A kijelölt rajzelemek elforgatására szolgáló eszköz (lásd a 11-53. ábrát). Megfelel az Alt+F8 billentyűkombinációnak.

Free Angle Reflection Tool: A kijelölt rajzelemek tükrözésére használható eszköz (lásd a 11-58. ábrát). Megfelel az Alt+F9 billentyűkombinációnak.

Free Scale Tool: A kijelölt rajzelemek nyújtására alkalmazható eszköz.

Free Skew Tool: A kijelölt rajzelemek döntésére használható eszköz (lásd a 11-56. ábrát).

Tool Properties

A rajzeszközök tulajdonságainak beállítására szolgáló alcsoport.

Tool Properties: Eszköztulajdonságok beállítása. Megfelel a **Tools/Options** parancsnak (lásd a 4-17. ábrát). A párbeszédpanel lapjain rajzeszközönként meghatározhatjuk az általuk létrehozott objektumok alapértelmezett tulajdonságait, illetve az eszköz működési paramétereit (például a radír vastagságát).

Draw Complex Objects When Moving or Transforming: Mozgatás vagy átalakítás során szaggatott vonallal újrarajzolja az összetett objektumokat, ha az átalakítás vagy mozgatás közben szünetet tartunk.

Treat As Filled: A kitöltés nélküli objektumokat is kitöltöttként kezeli, ha a **Kijelölő nyíl** eszközt alkalmazzuk. Így sokkal könnyebb a csak körvonalas objektumok kiválasztása.

Leave As One Object: Bekapcsolva a késsel szétvágott objektum továbbra is egyetlen rajzelemként kezelendő (lásd a 11-38. ábrát).

Auto-Close On Cut: Bekapcsolva vághatunk ketté nyitott görbéket, illetve hozhatunk létre szabadkézi vágóvonalat (lásd a 11-38. ábrát).

Eraser Thickness: A radír vastagsága.

Auto-Reduce On Erase: Bekapcsolva a radír használata során az eredő objektum csomópontjait automatikusan csökkenti a program.

Circle/Square: A radír eszköz használata során ezzel az ikonnal választhatunk a kör vagy négyzet alakú radír között.

Pressure: A Freehand (ceruza) kinyílóról választható művészi rajzeszköz alkalmazásakor nyomásérzékeny toll beállítása.

Calligraphic: A művészi rajzeszköz alkalmazásakor kalligrafikus ecsetvonásokat állít be. A tulajdonságsávon beállítható az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge (lásd a 4-34. ábrát).

Preset: A művészi rajzeszköz alkalmazásakor előre beállított típusú, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol.

Brush: Művészi ecset, amelyhez 20-féle előre beállított mintából, a listáról választhatunk ecsetvonást. Ha ezt az eszközt választjuk, akkor megváltozik a tulajdonságsáv is (lásd a 4-29. ábrát).

Sprayer: Képszóró eszköz, amellyel igen sok bitképnek tűnő, mégis vektoros kis ábrát szórhatunk szét véletlenszerűen vagy megadott irányba tájolva az egérrel rajzolt vagy egyes kiválasztott korábbi vonalak mentén. Az eszköz kiválasztása után a tulajdonságsáv jelentősen átalakul, olyan újabb eszközök jelennek meg, amelyekkel bővíthetjük a képszóró képtárát (lásd a 4-30. ábrát).

1 1 Graph Paper Columns and Rows: A kockás papír rácssorainak és oszlopainak távolsága.

Spiral R Spiral Revolutions: A spirálkarok száma.

Symmetrical Spiral: Szimmetrikus spirális rajzeszköz.

Logarithmic Spiral: Logaritmikus spirális rajzeszköz.

100 Spiral Expansion Factor: Logaritmikus spirálisnál a karok közti távolság növekedése.

Artistic Tool Properties

A Freehand (ceruza) kinyílóról választható, vagy az I gyorsgombbal bekapcsolható művészi rajzeszköz beállítására szolgáló parancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Artistic Medi Artistic Media Tool Width: A művészi rajzeszköz vonalvastagsága.

Calligraphic °Calligraphic Angle: A kalligrafikus rajzeszköz vízszintessel bezárt szöge.

Preset Stroke Li ▾ Preset Stroke List: Kalligrafikus ecsetvonások listája.

Brush Stroke Lis ▾ Brush Stroke List: Ecsetvonás típusok listája.

Spraylist File List ▾ Spraylist File List: Képszóró állományok listája.

Choice of s ▾ Choice of spray order: A **Képszóró** eszközzel szórt képek megjelenésének rendszerességét szabja meg. Ez lehet véletlenszerű (**Randomly**) ekkor a stíluslistából kiválasztott minta elemei véletlenszerű sorrendben és elforgatással jelennek meg. A minta definíciója szerinti sorrendben jelennek meg az ábrák a **Sequentially** szórás választásakor, míg a **By Direction** esetben egyforma távolságban, talpukkal a vonalra igazítottan helyezkednek el a szórt képek.

1 ▾ ▴
1.0" ▾ ▴ Dabs/Spacing of Object(s) to be Sprayed: A **Képszóró** eszközzel szórt képeknél a felső mező a vonal kezdetén, az alsó mező a vonal végén szórt képek méretét határozza meg.

Add to Spraylist: A szórásminták listáját bővíti a kijelölt ábrával.

Spraylist Dialog: Megjeleníti a szórásminták szerkesztésére szolgáló **Create Spraylist** párbeszédpanelt (lásd a 4-31. ábrát).

Rotation: A szórt minta képeinek elforgatását határozza meg (lásd a 4-32. ábrát).

Offset: A szórt minta képeinek vonalhoz igazítását szabályozza (lásd a 4-33. ábrát).

Reset Values: Visszaállítja a minta megváltoztatott adatait az elmentett értékekre.

Save Artistic Media stroke: Elmenti a művészi rajzeszköz ecsetvonás típusát.

Delete: Törli a stíluslistában kiválasztott ecsetvonás típust.

Space Savers

A művészi rajzeszközökre vonatkozóan kisebb méretű eszköztárat állíthatunk össze az alcsoportban található ikonokkal.

Eraser Thickness: A radír vastagsága.

Preset Stroke List: Kalligrafikus ecsetvonások listája.

Brush Stroke List: Ecsetvonás típusok listája.

Artistic Media Tool Width: A művészi rajzeszköz vastagsága.

Artistic Media Tool Nib Angle: A kalligrafikus rajzeszköz vízszintessel bezárt szöge.

Graph Paper Columns and Rows: A kockás papír rácssorainak és oszlopainak távolsága.

Fill/Outline Eyedropper Fill/Outline: Vált a színminta vételéhez használt pipetta kitöltőszín és körvonalszín funkciója között.

1X1 Eyedropper 1x1: A pipetta 1x1 pixeles területről veszi a színmintát.

3X3 Eyedropper 3x3: A pipetta 3x3 pixeles területről veszi a színmintát.

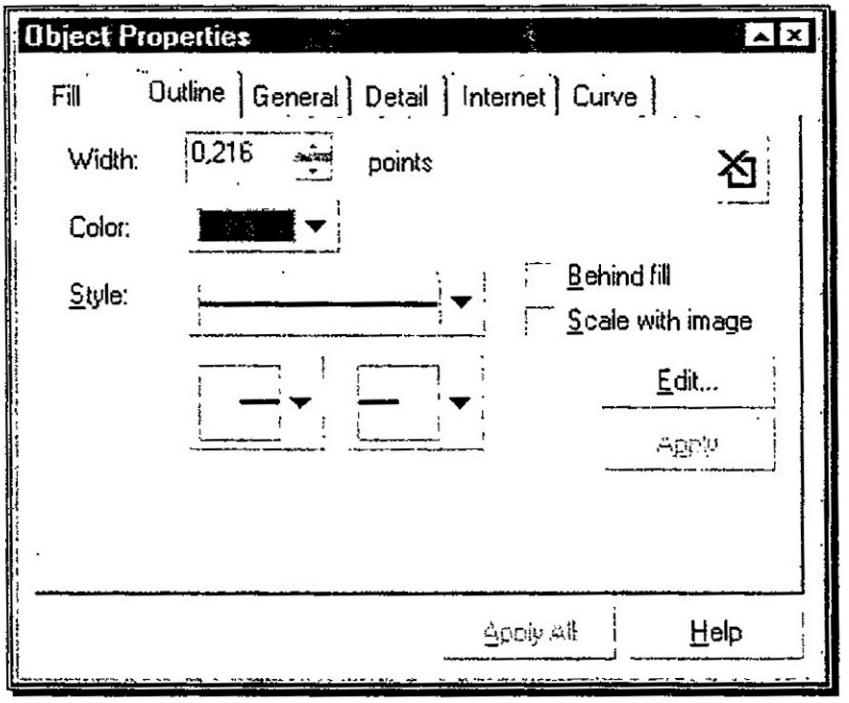
5X5 Eyedropper 5x5: A pipetta 5x5 pixeles területről veszi a színmintát.

Selection Eyedropper Selection: A kijelölt területről felveszi a színt.

Object Properties

A rajzelemek tulajdonságainak utólagos módosítására használható parancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Object Properties: A kiválasztott rajzelemnek megfelelő tulajdonságlapot, azaz az Object Properties dokkolt ablakot jeleníti meg. A dokkolt ablak lapjain módosíthatjuk a rajzelem tulajdonságait (lásd a 16-22. ábrát). Az **Apply** nyomógomb az aktuális lap, az **Apply All** nyomógomb az összes lap beállításait érvényesíti a kiválasztott objektumon.



16-22. ábra

Lock to Connector Node: Lenyomva rögzíti a kapcsoló vonal végpontját az objektum adott csomópontjához. Ha az ilyen objektumot elmozdítjuk, akkor a kap-

csoló vonal – végpontját követve – vele mozdul. Felengedve csak a vonal végpontjának pontosabb kijelölését jelenti a „kapcsolóvonal" stílus.

0 Left Rectangle Corner Roundness: A négyszög bal oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés.

0 Right Rectangle Corner Roundness: A négyszög jobb oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező.

Ellipse: Ellipszis rajzolására vált.

Pie: Ellipsziscikk rajzolására vált.

Arc: Ellipszisív rajzolására vált.

0.0 ° 0.0 ° Starting and Ending Angles: Ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolásánál megadja a cikk kezdő és záró szögét.

Clockwise/Counterclockwise Arcs or Pies: Felcseréli az ellipsziscikk vagy ellipszisív kezdő és záró szögét.

Number Number of Points on Polygon: A sokszög vagy csillag csúcsainak számát határozza meg.

100 Sharpness of Polygon: Csillagsokszögeknél az élességet meghatározó vezérlő elem. Csak hatnál nagyobb csúcsszámnál állítható.

Polygon/Star: Vált a sokszög és csillag rajzelemek rajzolása között.

Space Savers

Starting and Ending Angles: Ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolásánál megadja a cikk kezdő és záró szögét.

Number of Points on Polygon: A sokszög vagy csillag csúcsainak száma.

Internet Propereties

Az Internettel kapcsolatos lehetőségeket kezelő parancsok jelennek meg ebben az alcsoportban.

Internet Address URL Path: URL hivatkozást társít az objektumhoz, amelyre kattintva a weben megtalálható másik dokumentumra ugorhatunk.

Internet Bookmark Anchor Name: Nevet adhatunk a kijelölt objektumhoz. Erre a névre hivatkozhatnak más dokumentumok.

Use Object Shape to Define Hotspot: Az Internetes hivatkozások helyének jelzésére az objektum alakzatát használja.

Use Bounding Box to Define Hotspot: Az Internetes hivatkozások helyének jelzésére az objektumot befoglaló dobozt használ.

Show Hotspots: Be- vagy kikapcsolja az Internetes hivatkozások helyének megjelenítését.

Foreground Color of Hotspot: A hivatkozások jelölésének előtér színe.

Background Color of Hotspot: A hivatkozások jelölésének háttér színe.

Space Savers

URL Path: URL hivatkozást társít az objektumhoz, amelyre kattintva a weben megtalálható másik dokumentumra ugorhatunk.

Anchor Name: Hivatkozási nevet, könyvjelzőt ad a kijelölt objektumhoz.

Dimension Properties

A méretezéshez használható parancsok szerepelnek ebben a csoportban.

Dimension Style ▾ Dimension Style: A méretezési stílus beállítását biztosítja.

Dimension Pre ▾ Dimension Precision: A méretezés pontossága.

Dimension ▾ Dimension Units: A méretezés mértékegysége.

Show Units for Dimension: A méretszövegben megjeleníti a méretezésnél alkalmazott mértékegységeket is.

Prefix: Prefix for Dime Prefix for Dimension: A méretvonal megjelenítése után a méretszöveg elé kerülő szöveget adjuk meg ebben a mezőben.

Suffix: Suffix for Dime Suffix for Dimension: A méretvonal megjelenítése után a méretszöveg mögé kerülő szöveget adjuk meg ebben a mezőben.

Dynamic Dynamic Dimensioning: Be- vagy kikapcsolja a dinamikus méretszöveg megjelenítést. Bekapcsolva az objektumok méretének változását követi a méretszöveg módosulása is, kikapcsolt állapotában nem.

Text Position Drop Down: A méretszöveg elhelyezkedése a méretvonalhoz képest. Megadhatjuk, hogy ferde méretvonal esetén a méretszöveg párhuzamos legyen a méretvonallal, vagy vízszintes maradjon.

Auto Dimension Tool: Automatikus méretező eszköz, egyaránt alkalmas vízszintes és függőleges irányú méretezésre. A tényleges irányt a méretezéshez kijelölt két pont közti távolság vetületi hossz szabja meg.

Vertical Dimension Tool: Függőleges irányban méretező eszköz. Először az első méretezendő pont, majd a második pont helyére kattintunk, utána jelöljük ki a méretvonal helyét.

Horizontal Dimension Tool: Vízszintes irányban méretező eszköz.

Slanted Dimension Tool: Ferde irányban méretező eszköz.

Angular Dimension Tool: Szögméretező eszköz. Először a szög csúcsát, utána két szárán egy-egy pontot, majd a méretvonal és méretszöveg helyét jelöljük ki.

Callout Tool: Címkejelölő vonal. Az adott objektumhoz kattintva adjuk meg a mutatóvonal csúcsát, utána két kattintással a címkéhez vezető vonalat, végül a címkét írjuk be.

Space Savers

A helytakarékosabb eszköztárak kialakításához itt is találunk kicsinyített méretű ikonokat.

Dimension Style: A méretezési stílus beállítására szolgál.

Dimension Precision: A méretezés pontossága.

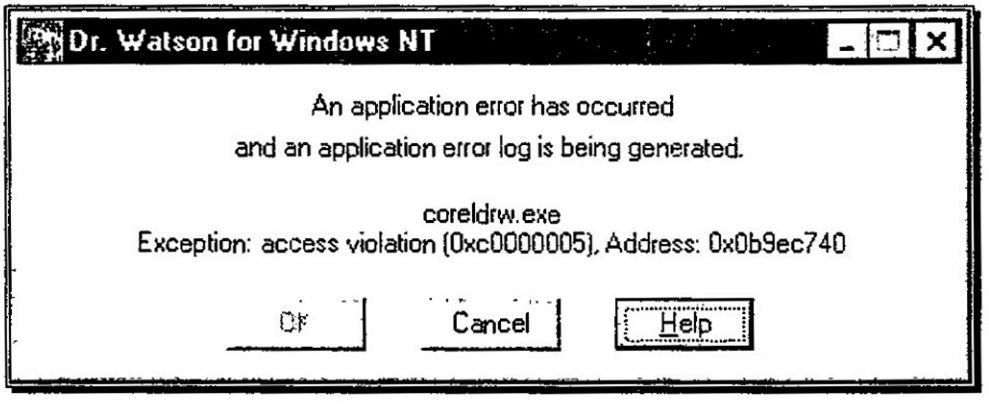
Dimension Units: A méretezésnél alkalmazott mértékegység.

Prefix for Dimension: A méretszöveg elé kerülő szöveg.

Suffix for Dimension: A méretszöveg mögé kerülő szöveg.

3D Tools

Az objektumok térbeli megjelenítését, kialakítását segítő eszközöket foglalták ebbe a csoportba. A parancsokat a térbeli modelleken alkalmazhatjuk (lásd a **3D Models** dokkolt ablak lapfület és a 2. telepítő CD-n megtalálható modelleket).



16-23. ábra

Rögtön leszögezhetjük, hogy a programnak ez a szolgáltatása nem kiforrott, szinte alig működik (256 MB és 400 MHz-es Pentium II mellett). A parancsok kiadását gyakran követi a programfutás megszakadása (lásd a 16-23. ábrát).

A teljesség kedvéért bemutatjuk azonban a térbeli modellek kezelésére szolgáló parancsokat is.

View

A térbeli modellek nézetének beállítására szolgáló parancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Display xyz-Coordinates: Megjeleníti vagy elrejti a koordináta tengelyeket.

Display Home Grid: Megjeleníti vagy elrejti az alapon látható rácsot.

Display Light Objects: Megjeleníti vagy elrejti a fényobjektumokat a térbeli nézetablakban.

Camera View: Módosítja az aktuális kamera nézőpontot.

View Director: A Director nézetre vált, vagyis megjelenít egy kinyílót, amelyről az alábbi nézőpont irányokat választhatjuk ki.

View Top: Felülnézeti nézőpontot állít be.

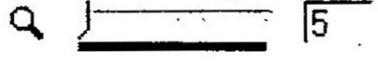
View Bottom: Alulnézeti nézőpontot állít be.

View Front: Elölnézeti nézőpontot állít be.

View Back: Hátulnézeti nézőpontot állít be.

View Left: Bal oldali nézőpontot állít be.

View Right: Jobb oldali nézőpontot állít be.

 Zoom Interactive: Interaktív eszköz a térbeli modell nézetbeli nagyításának megadására.

Zoom Level ▾ Zoom Level: A térbeli modell nézetbeli nagyításának mértéke.

Zoom Wide Angle: Széleslátószögű objektívnek megfelelő nézetet állít be.

Zoom Normal: Normál látószögű objektívnek megfelelő nézetet állít be.

Zoom Telephoto: Kislátószögű teleobjektívnek megfelelő nézetet állít be.

Zoom In: Nagyítja a térbeli modellt.

Zoom Out: Kicsinyíti a térbeli modellt.

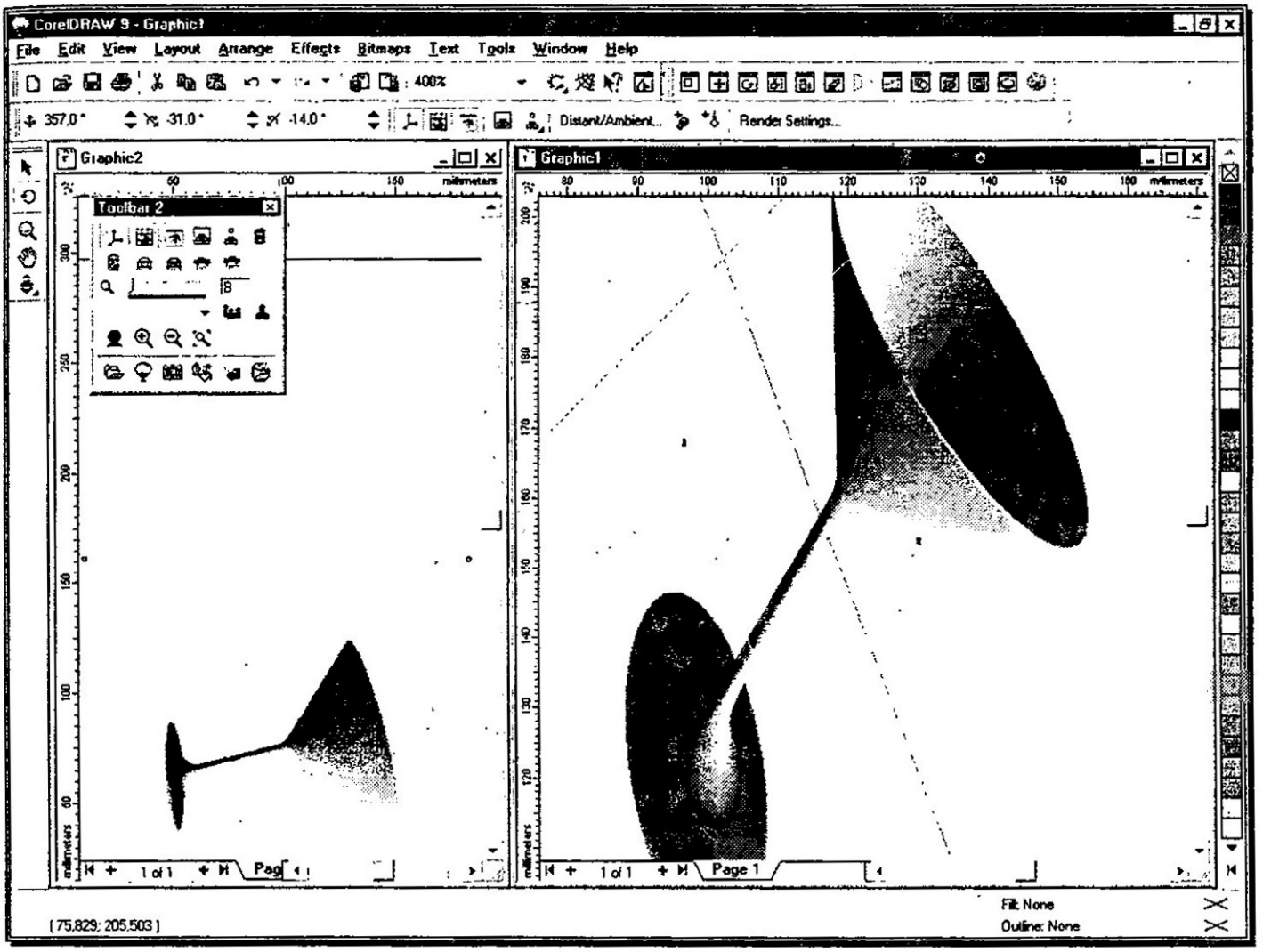
Zoom Fit: A térbeli nézetablakot kitöltő nagyítást állít be.

Space Savers

Zoom Level: A térbeli modell nézetbeli nagyításának mértéke.

Transform

A térbeli modell átalakítását, forgatását végezhetjük az interaktív eszköz alkalmazásával (lásd a 16-24. ábrát) vagy az alcsoport beállítási lehetőségeivel.



16-24. ábra

x: Translat Translate X-axis: Az X tengely mentén mozgatja az objektumot.

y: Translat Translate Y-axis: Az Y tengely mentén mozgatja az objektumot.

z: Translat Translate Z-axis: A Z tengely mentén mozgatja az objektumot.

Rotate Yaw Rotate Yaw: Adott szöggel forgatja az objektumot a függőleges tengely mentén.

Rotate Pitch Rotate Pitch: Elölről hátra, adott szöggel forgatja az objektumot.

Rotate Roll Rotate Roll: Oldalról-oldalra, adott szöggel forgatja az objektumot.

Space Savers

Translate X-axis: Az X tengely mentén mozgatja az objektumot.

Translate Y-axis: Az Y tengely mentén mozgatja az objektumot.

Translate Z-axis: A Z tengely mentén mozgatja az objektumot.

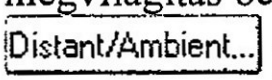
Rotate Yaw: Forgatás a függőleges tengely mentén.

Rotate Pitch: Forgatás elölről-hátra.

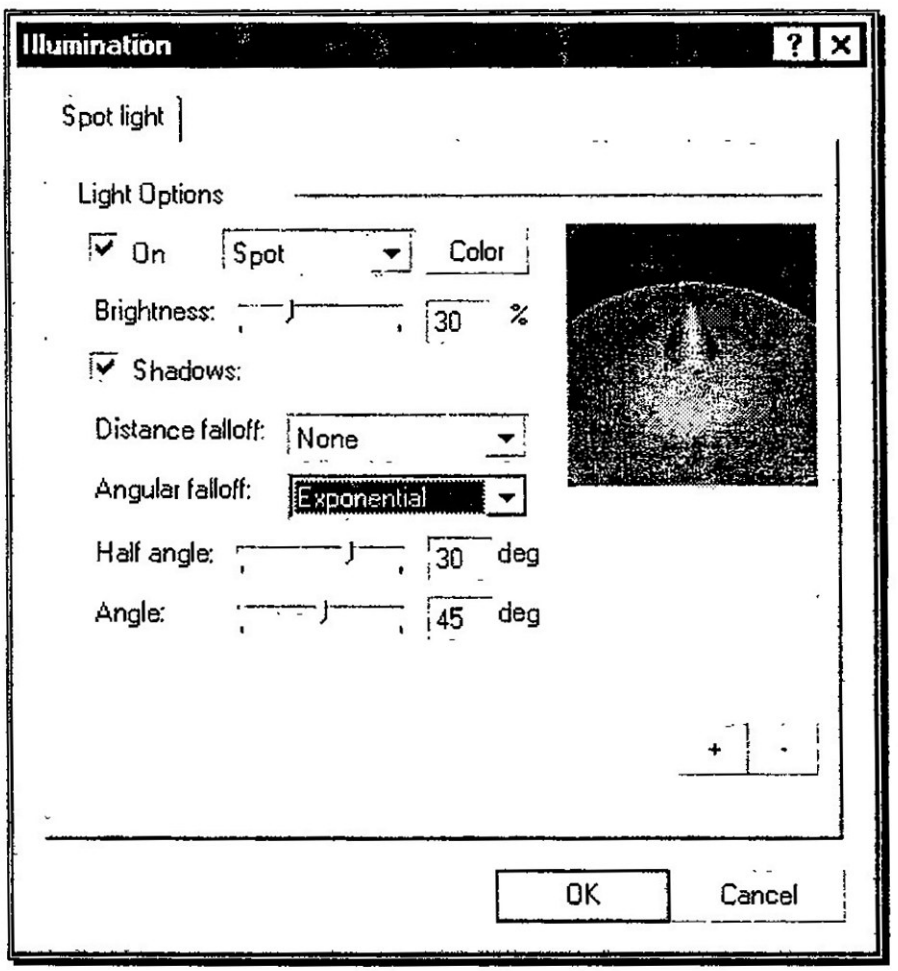
Rotate Roll: Forgatás oldalról-oldalra.

Lighting

A térbeli modell plasztikusságát jól elhelyezett fényforrásokkal fokozhatjuk. A megvilágítás beállítására használható parancsok találhatók ebben az alcsoportban.



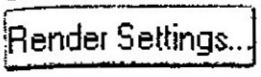
Distant/Ambient Light Dialog: Távoli (párhuzamos sugarú) és közeli (szórt) fényforrások jellemzőinek beállítására szolgál (lásd a 16-25. ábrát). Beállíthatjuk a fényforrás fényerejét (**Brightness**), színét (**Color**) és az árnyékok (**Shadows**) jellemzőit.



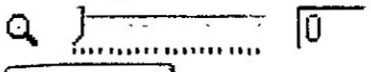
16-25. ábra

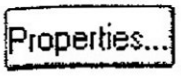
Add Spot light: Koncentrált reflektorfénnyel bővíti a megvilágítást.

Add Point light: Szórt, pontszerű megvilágítást ad a képhez.

 Render Settings Dialog: Drótváz megjelenítést vagy sugárkövetéses valósághű megjelenítést állít be.

Light on: Be- vagy kikapcsolja a kiválasztott fényforrást.

 Light brightness: A kiválasztott fényforrás fényereje.

 Advanced settings: A fényforrás további tulajdonságai.

Camera

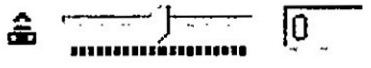
A kamerák térbeli nézőpontokat, nézetablakokat biztosítanak a térbeli modellek számára. A kamerákkal kapcsolatos parancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

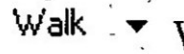
Camera Zoom: Nagyítja a nézetablak tartalmát, egyúttal megjelenik egy, a nagyító eszközzel kapcsolatos parancsokat tartalmazó tulajdonságsáv.

Camera Slide: A kamerát az XY síkban mozgatva új nézetet készít.

Camera Walk: A kamerát a Z tengely mentén mozgatja.

Camera Pan: Különböző irányokba mozgatja a kamerát.

 Walk Interactive: A kamera közelítése és távolítása a térbeli objektumtól.

 Walk Level: Előre beállított kameratávolságok a térbeli objektumtól.

Walk In: Közelíti a kamerát.

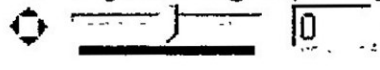
Walk Out: Távolítja a kamerát a térbeli objektumtól.

Walk Fit: A térbeli objektummal kitöltött nézetablakot állít be.

Camera Revolve X: Elforgatja a kamerát az X tengely körül.

Camera Revolve Y: Elforgatja a kamerát az Y tengely körül.

Camera Revolve Z: Elforgatja a kamerát az Z tengely körül. Ezekkel az ikonnal adjuk meg az irányt, az alábbi vezérlőelemmel a mértéket határozzuk meg.

 Camera Rotation: A kamera forgatási szöge.

Space Savers

Walk Level: Előre beállított kameratávolságok a térbeli objektumtól.

3D Text

Térbeli szövegek kezelésére vonatkozó parancsok.

Z-Axis Rot Z-Axis Rotation: A Z tengely körül forgatja az objektumot.

X-Axis Rot X-Axis Rotation: Az X tengely körül forgatja az objektumot.

Y-Axis Rot Y-Axis Rotation: Az Y tengely körül forgatja az objektumot.

Depth of Depth of Extrusion: A kihúzás mértéke.

Front Bevel: Előre beállított módok a sarkok lemetszésére a homloklapon.

Back Bevel: Előre beállított módok a sarkok lemetszésére a hátlapon.

Bevel Wid Bevel Width: A lemetszés szélessége.

Bevel Hei Bevel Height: A lemetszés magassága.

Point Light: Pontszerű, szórt fények beállítására szolgál.

Ambient Light: Reflektorszerű fények beállítására szolgál.

Space Savers

Z-Axis Rotation: A Z tengely körül forgatja az objektumot.

X-Axis Rotation: Az X tengely körül forgatja az objektumot.

Y-Axis Rotation: Az Y tengely körül forgatja az objektumot.

Depth of Extrusion: A kihúzás mértéke.

Bevel Width: A lemetszés szélessége.

Bevel Height: A lemetszés magassága.

Status Bar kategória

A csoport parancsaival beállíthatjuk az állapotsorban megjelenő tájékoztató információkat is. Húzzuk ezeket az információkat egérrel az állapotsorba.

Mouse Position: Az egér helyzetének koordinátái.

Info Line: Rövid, egymondatos segítség a kiválasztott eszköz használatához.

Object Details: A kijelölt, illetve rajzolt objektum szélesség, magasság, helyzet valamint csomópontszám jellemzői.

Object Information: A kijelölt, illetve rajzolt objektum típus és réteg jellemzői.

Time: A rendszeróra adatai.

Date: A rendszerórából származó dátumértékek.

Outline: : Az aktuális körvonal-beállítás.

Fill: : Az aktuális kitöltő szín.
CAPS: A Caps Lock váltóbillentyű állapota.
NUM: A Num Lock váltóbillentyű állapota.
SCRL: A Scroll Lock váltóbillentyű állapota.
Memory Allocated: Kiírja, mekkora méretű memóriát foglal le az alkalmazás.
Swap Remaining: Kijelzi, hogy mekkora swap terület használható fel (átmenetileg a háttértárolóból).
Snap Status: Az aktív rajz igazítási jellemzői (objektumhoz, vezetővonalhoz vagy hálóhoz).

Fill & Outline kategória

Az objektumok kitöltése és körvonal jellemzői beállításának parancsai, amelyek alapértelmezés szerint külön kinyílóról adhatók ki. Ezeknek a jellemzőknek beállítása előzetes rajzelem-kiválasztás nélkül az alapértelmezés szerinti tulajdonságokat szabja meg.

Fill

Az objektumok kitöltésének parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Color Docker Window: Megjeleníti a **Color** dokkolt ablakot (lásd a 9-18. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ Color** parancsának.

Special Fill Docker Window: Megjeleníti a **Special Fill** dokkolt ablakot.

Fill Color Dialog: Megjeleníti a kitöltést szabályozó **Fill Color** párbeszédpanelt. Az ikonra kattintás megfelel a Shift+F11 billentyűkombinációnak, vagy a munkaablak jobb alsó sarkában látható kitöltési jelre mért kettős kattintásnak (lásd a 9-10. ábrát).

Fountain Fill Color Dialog: Megjeleníti a színátmenetes kitöltést szabályozó párbeszédpanelt (lásd a 9-11. ábrát). Megfelel az F11 gyorsgomb lenyomásának.

Two-Color Fill Dialog: Megjeleníti a kétszínű mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt (lásd a 9-12. ábrát).

Full-Color Pattern Dialog: Megjeleníti a teljes színes mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt (lásd a 9-13. ábrát).

Full-Color Bitmap Pattern: Megjeleníti a teljes színes bitkép-mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

Texture Fill Dialog: Megjeleníti a teljes színes anyagmintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt (lásd a 9-14. ábrát).

PostScript Fill Dialog: Megjeleníti a PostScript mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt (lásd a 9-17. ábrát).

Overprint Fill: A többszínnyomás nyomólemezeinek illesztési hibáinak csökkentése, a megfelelő fedés érdekében alkalmazhatjuk a felülnyomó kitöltést. Felülnyomásra lehet szükség, ha a dokumentum egymás mellett jelentősen eltérő díszítőszíneket tartalmaz. A felülnyomás az ilyenkor keletkező lyukakat szünteti meg. A sötétebb színnel nyomjuk felül a világosabbat.

Drape Fills: Benyomott állapotában összehangolja a kihúzott objektumok oldalainak színkitöltését (lásd az 5-43- ábrát).

No Fill: Törli a kitöltés tulajdonságot.

White Fill: Fehér kitöltést állít be.

10% Black Fill: 10%-os fekete kitöltést állít be.

20% Black Fill: 20%-os fekete kitöltést állít be.

30% Black Fill: 30%-os fekete kitöltést állít be.

40% Black Fill: 40%-os fekete kitöltést állít be.

50% Black Fill: 50%-os fekete kitöltést állít be.

60% Black Fill: 60%-os fekete kitöltést állít be.

70% Black Fill: 70%-os fekete kitöltést állít be.

80% Black Fill: 80%-os fekete kitöltést állít be.

90% Black Fill: 90%-os fekete kitöltést állít be.

Black Fill: 100%-os fekete kitöltést állít be.

Interactive Uniform Fill

Az Uniform Fill kitöltési típus egyetlen színnel tölti ki a kijelölt objektumot.

Edit Fill: A színt a színmodellek komponenseivel, az Edit Fill ikonnal megjelenített Uniform Fill párbeszédpanelen, illetve a Color Docker Window ikonnal megjelenített színbeállító ablakban választjuk ki (lásd az 5-4 és az 5-5. ábrát).

Fill Type Fill Type: A kitöltés típusa.

Uniform Fill Type Uniform Fill Type: Az alkalmazott színmodell.

C: First Col First Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő első komponens.
M: Second Second Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő második komponens.
Y: Third Co Third Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő harmadik komponens.
K: Fourth C Fourth Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő negyedik komponens.
Uniform Fill Palette Uniform Fill Palette: A kitöltő színminta palettája.
Uniform Fill Palette Color Uniform Fill Palette Color: A kiválasztott palettaszín.
First Fill Picker: A kezdő kitöltőszín.
Last Fill Picker: A záró kitöltőszín (átmenetes kitöltésnél).
0 Color Tint: PANTONE színeknél a tinta sűrűsége.
Color Docker Window: Megjeleníti a **Color** dokkolt ablakot (lásd a 9-18. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ Color** parancsának.

Space Savers

Fill Type: A kitöltés típusa.
Uniform Fill Type: Az alkalmazott színmodell.
First Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő első komponens.
Second Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő második komponens.
Third Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő harmadik komponens.
Fourth Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő negyedik komponens.
Uniform Fill Palette: A kitöltő színminta palettája.
Uniform Fill Palette Color: A palettaszín kiválasztására szolgál.

Interactive Fountain Fill

Az interaktív színátmenetes kitöltés színeit és egyéb tulajdonságait állíthatjuk be az alcsoport vezérlő elemeivel. A Fountain Fill típusú színkitöltés folyamatos színátmenetet képez két megadott szín között (lásd az 5-6. ábrát).

Linear Fountain Fill: Lineáris színátmenetes kitöltést állít be.

Radial Fountain Fill: Sugaras színátmenetes kitöltést állít be (lásd az 5-7. ábrát).

Conical Fountain Fill: Kúpszerű színátmenetes kitöltést állít be (lásd az 5-8. ábrát).

Square Fountain Fill: Gúlaszerű, négyzetes színátmenetes kitöltést állít be (lásd az 5-9. ábrát).

Fountain Fill Midpoint: A színátmenetes kitöltés középpontja.

0.0 ° 0 % Fountain Fill Angle and Edge Pad: A színátmenetes kitöltés dőlésszöge, valamint kezdő és zárószínének távolsága.

Fountai Fountain Step: A színátmenetes kitöltés kezdő és végszín közötti átmeneti lépéseinek száma. Csak akkor állítható, ha a lakat ikon zárva van.

Fountain Step Lock/Unlock: A színátmenetes kitöltés lépéseinek rögzítése. Nyitott állapotban nem módosítható a 256 Fountain Step mező.

Fountain Fill Node Color: A színátmenetes kitöltés csomópont színe.

Custom Custom Fountain Fill Node Position: A színátmenetes kitöltés csomópontjainak helye. Megfelel az interaktív eszköz csúszkája elmozdításának.

Copy Fill Properties: A kiválasztott objektumra másolja az ikonra kattintást követően megjelölt másik objektum kitöltési tulajdonságait.

Space Savers

Fountain Fill Angle and Edge Pad: A színátmenetes kitöltés dőlésszöge, valamint kezdő és zárószínének távolsága.

Fountain Step: A színátmenetes kitöltés lépéseinek száma.

Custom Fountain Fill Node Position: A színátmenetes kitöltés csomópontjainak helye.

Interactive Pattern/Postscript/Texture Fill

A csempe, PostScript és anyagmintázatú kitöltés beállításának, végrehajtásának elemeit találjuk ebben az alcsoportban.

Two-color Bitmap Pattern Fill: Kétszínű bittérképes csempeszerű kitöltő (lásd az 5-11. ábrát).

Full-color Pattern fill: Sokszínű bittérképes csempeszerű kitöltő.

Bitmap pattern Fill: Bittérképes kitöltő mintázat. Anyagmintázatú, szövet-, illetve kőzetszerű, valós színű (24 bites) bittérképes kitöltő mintázat.

Front Color: A mintázat előtér színe.

Back Color: A mintázat háttér színe.

Sm Small Tile for Pattern: Kisméretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez.

Md Medium Tile for Pattern: Közepes méretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez.

Lg Large Tile for Pattern: Nagyméretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez.

1.0" 1.0" Edit Tiling of Pattern: A csempeszerűen ismétlődő kitöltő minta szélességét és magasságát beállító mezők. Ezeket interaktív módon, egérrel a rajzterületen vagy párbeszédpanelen, a **Size** csoportban is beállíthatjuk (lásd az 5-11. és 5-13. ábrát).

Transform Fill Width Object: Bekapcsolva a befoglaló objektum minden transzformációját követi a kitöltő minta átalakítása is.

Select Pattern... Select Pattern: Vektormintázat kijelölése után egyéni bitképes kitöltési mintázat készítésére alkalmazható.

PostScript Fill T PostScript Fill Textures: PostScript kitöltő mintázat.

Texture Librar Texture Library: A kitöltő mintázat könyvtára.

Regenerate Texture Regenerate Texture: Újra generálja a mintázatos kitöltést.

Texture Options... Texture Options Dialog\Options: A kitöltő mintázat beállításának párbeszédpaneljét jeleníti meg.

Space Savers

Edit Tiling of Pattern: Az ismétlődő kitöltő minta szélességét és magasságát beállító mezők (lásd a 9-16. ábrát).

PS PostScript Fill Textures: PostScript kitöltő mintázat (lásd 9-17. ábrát).

Texture Library: A kitöltő mintázat könyvtára.

Outline

A körvonal beállításának, végrehajtásának elemeit találjuk ebben az alcsoportban. Szövegek körvonalát tartsuk vékonyan, mert a vastag körvonalak a kisebb méretű betűket olvashatatlanná tehetik.

Pen Docker Window: Megjeleníti a **Pen** dokkolt ablakot, amelyen a **Toll** eszköz beállításait végezhetjük el.

Outline Pen Dialog: Megjeleníti a kihúzó toll párbeszédpanelt, amelyen az összes többi ikonnal beállítható jellemző mellett a vonal típusát, stílusát és végződéseit, saját vonalstílusokat is meghatározhatjuk (lásd a 9-3. ábrát). A párbeszédpanel megjeleníthető a rajzablak jobb alsó sarkában látható körvonal (Outline) jelölésre kétszer kattintva is (lásd a 9-2. ábrát).

Outline Color Dialog: Megjeleníti az **Outline Color** párbeszédpanelt, amelynek vezérlőelemeivel egyéni körvonalszínek alakíthatók ki és alkalmazhatók a kijelölt rajzelemeken (lásd a 9-1. ábrát)

No Outline: Kikapcsolja a körvonal tulajdonságot.

Overprint Outline: A többszínnyomás nyomólemezeinek illesztési hibáinak csökkentése, a megfelelő fedés érdekében alkalmazhatjuk a felülnyomó körvonalat.

Hairline Outline: Hajszálvékony (0,076 mm vastag) körvonalat állít be.

½ Point Outline: ½ pontos (0,176 mm vastag) körvonalat állít be.

1 Point Outline: 1 pontos (0,353 mm vastag) körvonalat állít be.

2 Point Outline (Thin): 2 pontos (0,706 mm vastag) körvonalat állít be.

4 Point Outline: 4 pontos (1,411 mm vastag) körvonalat állít be.

8 Point Outline (Medium): 8 pontos (2,822 mm vastag) körvonalat állít be.

12 Point Outline: 12 pontos (4,233 mm vastag) körvonalat állít be.

16 Point Outline (Medium-Thick): 16 pontos (5,644 mm vastag) körvonalat állít be.

20 Point Outline: 2 pontos (7,056 mm vastag) körvonalat állít be.

24 Point Outline (Thick): 24 pontos (8,467 mm vastag) körvonalat állít be.

White Outline Color: Fehér körvonalszínt állít be.

10% Black Outline Color: 10%-os fekete körvonalszínt állít be.

20% Black Outline Color: 20%-os fekete körvonalszínt állít be.

30% Black Outline Color: 30%-os fekete körvonalszínt állít be.

40% Black Outline Color: 40%-os fekete körvonalszínt állít be.

50% Black Outline Color: 50%-os fekete körvonalszínt állít be.

60% Black Outline Color: 60%-os fekete körvonalszínt állít be.

70% Black Outline Color: 70%-os fekete körvonalszínt állít be.

80% Black Outline Color: 80%-os fekete körvonalszínt állít be.

90% Black Outline Color: 90%-os fekete körvonalszínt állít be.

Black Outline Color: 100%-os fekete körvonalszínt állít be.

Start Arrowhead Selector: A vonalak nyílhegy kezdetét állítja be.

Outline Style Selector: A vonal stílusát (folytonos, szaggatott, pontozott stb.) állítja be.

End Arrowhead Selector: A vonalak nyílhegy végződését állítja be.

Outline Color: A vonal színe.

Outline Outline Width: A vonal vastagsága.

Space Savers

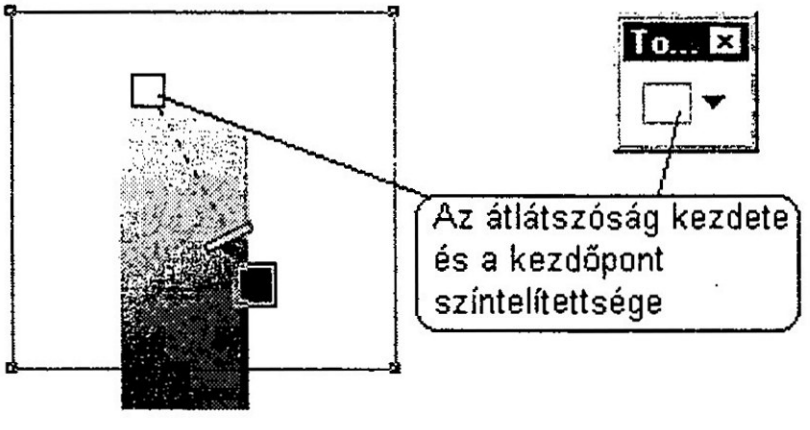
Outline Width: A vonal vastagsága.

Transparency kategória

A csoport elemeivel beállíthatjuk az egymást takaró (később rajzolt, illetve fedésbe hozott, kitöltött) rajzelemek átlátszóságát.

Edit Transparency: Megjeleníti az **Uniform, Fountain, Pattern** vagy **Texture Transparency** párbeszédpanelt, amelyen az áttetsző rajzelem tulajdonságait rögzíthetjük (lásd az 5-26. ábrát)

First Transparency Picker: Beállítja az átlátszóság kezdetén a színtelítettség mértékét (lásd a 16-26. ábrát).



16-26. ábra

Freeze: Bekapcsolva (lenyomott állapotában) rögzíti az átlátszó objektum kitöltési jellemzőit, így az még az objektum elmozgatása után is megtartja a Normal listán beállított művelettel létrehozott mintázatot (esetleg a mozgatás következtében már nincs is takart objektum). Kikapcsolva a program a mozgatáskor a logikai műveleteket mindig az aktuális takaró és takart objektumok között hajtja végre.

0 Starting Transparency: Az átlátszóság kezdő értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

0 Transparency Midpoint: Az objektum közepén az átlátszóság értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

0 Ending Transparency: Az átlátszóság végső értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

Clear Transparency: Törli a kijelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Transparency Transparency Operation: Logikai művelet az átfedő objektumok képpontjai között.

Transparency T Transparency Type: Az átlátszóság típusa (Uniform, Fountain, Pattern vagy Texture Transparency).

Copy Transparency Properties: Átmásolja a kijelölt objektumra az ikon lenyomása után megjelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Interactive Fountain Transparency

Az **Interaktív átmenetes áttetsző** eszközzel is a hátrább elhelyezkedő rajzelemeket takaró rajzelem átlátszóságát szabályozhatjuk. Itt azonban az átlátszóság a színátmenetek beállítási lehetőségei szerint szabályozható.

0.0 ° 0 % Fountain Transparency Angle and Edge Pad: Az átlátszó objektum kitöltésének elforgatását, az elemi cella méretét állítja be.

Linear Fountain Transparency: Lineáris színátmenetes átlátszóságot állít be.

Radial Fountain Transparency: Sugaras színátmenetes átlátszóságot állít be.

Conical Fountain Transparency: Kúpszerű színátmenetes átlátszóságot állít be (lásd az 5-26. ábrát).

Square Fountain Transparency: Gúlaszerű színátmenetes átlátszóságot állít be.

Interactive Pattern/Texture Transparency

Az előtérbe helyezett átlátszó objektumok kitöltését szabályozzák a következő parancsok.

Two-color bitmap pattern transparency: Kétszínű bittérképes mintát állít be.

Full-color pattern transparency: Teljes színű bittérképes mintát állít be.

Bitmap pattern transparency: Anyagszerű bittérképes mintát állít be.

Texture Librar ▾: A bittérképes minták könyvtára.

Space Savers

Transparency Operation: Logikai művelet az átfedő objektumok képpontjai között.

Transparency Type: Az átlátszóság típusa.

Texture Library: A bittérképes minták könyvtára.

Fountain Transparency Angle and Edge Pad: Az átlátszó objektum kitöltésének elforgatását, az elemi cella méretét állítja be.

Arrange kategória

A csoport parancsaival a kijelölt objektumok igazítását, elrendezését, sorrendjét és csoportosítását szabályozzuk.

Align & Distribute

Az alcsoport parancsai szolgálnak a kijelölt objektumok igazítására, elrendezésére.

Align and Distribute: Megjeleníti a rajzelemek igazításának és eloszlásának szabályozására alkalmazható párbeszédpanelt (lásd a 10-3. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Align and distribute** parancsának, illetve a Ctrl+A billentyűkombinációnak.

Align Left: A kijelölt rajzelemeket bal szélükhöz (a balra eső legszélső objektum széléhez) igazítja.

Align Centers Horizontally: A kijelölt rajzelemeket függőlegesen középre igazítja.

Align Right: A kijelölt rajzelemeket jobb szélükhöz igazítja.

Align Top: A kijelölt rajzelemeket felső szélükhöz igazítja.

Align Centers Vertically: A kijelölt rajzelemeket vízszintesen középre igazítja.

Align Bottom: A kijelölt rajzelemeket alsó szélükhöz igazítja.

Center to Page Vertically: A kijelölt rajzelemeket függőlegesen a lap közepére igazítja.

Center to Page Horizontally: A kijelölt rajzelemeket vízszintesen a lap közepére igazítja.

Center to Page: Az összes kijelölt rajzelem középpontját a rajzlap közepére igazítja.

Order

Az alcsoport parancsai szolgálnak a kijelölt objektumok sorrendjének módosítására.

To Front: A kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé helyezi. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ To Front** parancsának vagy a Shift+PgUp billentyűkombinációnak.

To Back: A kijelölt rajzelemet a legutolsó helyre, az összes többi rajzelem mögé mozgatja. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ To Back** parancsának, illetve a Shift+PgDn billentyűkombinációnak.

Forward One: A kijelölt rajzelemet eggyel előrébb helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ Forward One** parancsnak, illetve a Ctrl+PgUp billentyűkombinációnak.

Back One: A kijelölt rajzelemet eggyel hátrébb mozgatja. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ Back One** parancsának, vagy a Ctrl+PgDn billentyűkombinációnak.

In Front Of: Az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem elé helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ In Front Of** parancsnak.

Behind: Az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem mögé helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ Behind** parancsnak.

Reverse Order: A kijelölt rajzelemek sorrendjét megfordítja (az utolsó kerül legelőre, az első leghátulra stb.). Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ Reverse Order** parancsának.

Grouping/Combining

Az alcsoport parancsaival a kijelölt objektumok csoportosíthatók, kombinálhatók, összeforraszthatók, részekre bonthatók, közös részük és különbségük képezhető.

Group: A kijelölt rajzelemeket csoportosítja (lásd a 10-7. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Group** parancsának vagy a Ctrl+G billentyűkombinációnak.

Ungroup: Részeire bontja a kijelölt csoportokat. Megfelel az **Arrange** menü **Ungroup** parancsának vagy a Ctrl+U billentyűkombinációnak.

Ungroup All: Az összes csoportot részeire bontja. Megfelel az **Arrange** menü **Ungroup All** parancsának.

Combine: Egyetlen görbeobjektummá alakítja a kijelölt görbe- és vonalszakaszokat, szövegeket, csillagokat, spirálokat stb.-t. A kombinált objektumok a **Combine** parancs kiadása előtt utolsóként kijelölt rajzelem körvonal- és kitöltési jellemzőit veszik fel (lásd a 10-6. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Combine** parancsának, vagy a Ctrl+L billentyűkombinációnak.

Break Apart: Szétszedi a kombinált objektumokat, akár a szimbólumokat is. A szétbontott szimbólumelemek ezután egyenként módosíthatók. Megfelel az **Arrange/Break Apart** parancsnak, illetve a Ctrl+K billentyűkombinációnak.

Separate: Elkülöníti egymástól az áttűnés vagy a kontúr hatásokkal létrehozott átmeneti objektumokat. Az elkülönített rajzelemek csoportot képeznek. Használhatjuk az áttűnési útvonal elrejtésére is. Megfelel az **Arrange** menü **Separate** parancsának.

Convert to Curves: A kijelölt objektumot görbévé alakítja. Megfelel az **Arrange** menü **Convert To Curves** parancsának, illetve a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

Convert Outline To Object: A kijelölt objektum körvonalát önálló objektummá alakítja. Megfelel az **Arrange** menü **Convert Outline To Object** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+Q billentyűkombinációnak.

Weld: Tetszőleges számú, egymást legalább részban fedő rajzelemet forraszt össze.

Weld Target: A kijelölt rajzelemek összeforrasztásához csak a minta objektum megadása szükséges.

Weld: Megjeleníti a **Shaping/Weld** (forrasztás) dokkolt ablakot, amellyel az egymást átfedő rajzelemeket egymást metsző vonalaiknál egyesíthetjük (lásd a 11-60. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Weld** parancsának.

Intersect: Automatikusan új objektumot hoz létre egymást átfedő objektumok közös területéből .

Intersect Target: A közös rész képzése előtt kijelölhetjük azt az objektumot, amelynek a többivel közös részét keressük.

Intersect: Megjeleníti a **Shaping/Intersect** (metszet) dokkolt ablakot, amellyel két vagy több, egymást átfedő objektum közös területéből alakíthatunk ki új objektumot (lásd a 11-64. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Intersect** parancsának.

Trim: Az utoljára kiválasztott objektumot elmetszi a többi, részben átfedő rajzelemmel.

Trim Target: Egymást részben fedő objektumok esetén megadhatjuk azt, hogy melyik a vágandó elem, amelyet a takaró objektumokkal lemetszünk..

Trim: Megjeleníti a **Shaping/Trim** (levágás) dokkolt ablakot, amellyel az utolsóként kijelölt objektumot átfedő két vagy több objektummal vághatjuk le (lásd a 11-62. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Trim** parancsának.

Lock Objects

A zárolással megvédhetjük a már elkészült rajzelemeket a véletlen, akaratlan módosításoktól.

Lock: Zárolja a kijelölt objektumokat (lásd a 10-8. ábrát). Megfelel az **Arrange** menü **Lock Object** parancsának.

Unlock: Feloldja a kijelölt objektumok zárolását.

Unlock All: Feloldja az összes objektum zárolását.

Effects kategória

A csoportban foglalták össze a látványos hatásokat keltő parancsokat.

Perspective: Térhatást ad nyílt és zárt görbékhez, grafikus szövegekhez (lásd a 12-38. ábrát). Megfelel az **Effects/Add Perspective** parancsnak.

Envelope Docker Window: Megjeleníti a befoglalógörbék kialakítására szolgáló **Envelope** dokkolt ablakot (lásd a 12-9. ábrát).

Blend Docker Window: Megjeleníti az alakzatok közötti áttűnést készítő **Blend** dokkolt ablakot (lásd a 12-2. ábrát).

Extrude Docker Window: Megjeleníti az alakzatok kihúzásának szabályozására szolgáló **Extrude** dokkolt ablakot (lásd a 12-24. ábrát).

Contour Docker Window: Megjeleníti az alakzatok kontúr hatásának beállítására alkalmazható **Contour** dokkolt ablakot (lásd a 12-33. ábrát).

Lens Docker Window: Megjeleníti a **Lens** dokkolt ablakot, amely tizenegy, a kiválasztott rajzobjektumra alkalmazható lencsét tartalmaz (lásd a 12-36. ábrát). Megfelel az **Effects** menü **Lens** parancsának, illetve az Alt+F3 billentyűkombinációnak.

Clear Effect: Törli a kijelölt objektumon alkalmazott hatást. Megfelel az **Effects** menü **Clear Effect** parancsának.

Blend Effects

Az objektumok közötti áttűnéseket szabályozó parancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Use Steps or Fixed Spacing for Blend: Vált az átmeneti lépések számának megadása és az átmeneti elemek közötti távolság megadása között.

Number of Steps or Offset Between Blend Shapes: Az átmeneti lépések száma vagy az átmeneti elemek közötti távolsága.

Blend Direction: Az áttűnés iránya.

 Loop Blend: Az átmenet készítésekor forgatást és hurkot alkalmaz (lásd a 12-5. ábrát).

Direct Blend: Egyenes színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között. A közbeeső színeket interpolációval határozza meg.

Clockwise Blend: A színkörön az óramutató járásának megfelelő irányban színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között.

Counterclockwise Blend: A színkörön az óramutató járásával ellentétes irányban színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között.

Object and Color Acceleration: Az áttűnés közbenső – generált – objektumai színének beállítására szolgál. Itt, vagy az interaktív eszközzel adhatjuk meg, hogy a kezdő vagy a vég elem színéhez legyenek közelebb az átmeneti objektumok színei.

Accelerate Sizing for Blend: Az áttűnés közbenső objektumai méretének beállítására szolgál.

Link Blend Accelerations: Az áttűnés közbenső objektumai helyének beállítására szolgál. Itt, vagy az interaktív eszközzel adhatjuk meg, hogy a kezdő vagy a vég elemhez legyenek közelebb az átmeneti objektumok színei.

Miscellaneous Blend Options: Az áttűnés hatás különféle jellemzőinek beállítására szolgál.

Start and End Object Properties: Az áttűnés kezdő és záró rajzelemét adhatjuk meg az ikonra kattintás után.

Path Properties: Az áttűnés útvonalának jellemzőit állítja be.

Copy Blend Properties: A kijelölt objektumpárra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt rajzelem-pár áttűnési tulajdonságait (lásd a 12-7. ábrát).

Space Savers

Number of Steps or Offset Between Blend Shapes: Az átmeneti lépések száma vagy az átmeneti elemek közötti távolsága.

Blend Direction: Az áttűnés iránya.

Drop Shadow Effects

A vetett árnyékkal kapcsolatos parancsok ebbe az alcsoportba kerültek.

x: 0.0" y: 0.0" Drop Shadow Offset: A vetett árnyék eltolása az árnyékvető objektumtól (lásd a 12-21. ábrát).

Drop Sh Drop Shadow Feathering: A vetett árnyék terjedése.

Drop Sh Drop Shadow Opacity: A vetett árnyék átlátszósága.

Drop Shadow Feathering Direction: A vetett árnyék iránya.

Drop Shadow Feathering Edges: A vetett árnyék sarkainak eltűnése.

Drop Shadow Color: A vetett árnyék színe.

Drop Shadow Perspective Type: A vetett árnyék térhatás típusa.

Drop Shadow A ° Drop Shadow Angle: A vetett árnyék dőlésszöge.

Drop Drop Shadow Fade: A vetett árnyék eltűnése.

Copy Drop Shadow Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt árnyék tulajdonságait.

Envelope Effects

A burkológörbe hatás tetszőleges rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló görbe méretének módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. A burkológörbe kialakításával kapcsolatos parancsokat találjuk ebben az alcsoportban.

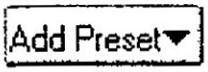
Envelope Unconstrained Mode: Szabadon formázható burkológörbét készít.

Envelope Straight line Mode: Trapéz burkológörbét készít.

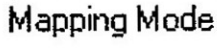
Envelope Single Arc Mode: Egyszerű, íves burkológörbét készít.

Envelope Double Arc Mode: Kettős íves burkológörbét készít.

Add New Envelope: Új burkológörbét készít.



Select and Apply Preset: Előre elkészített burkológörbe típusok listája (lásd a 12-9. ábrát).



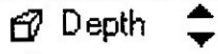
Mapping Mode: A burkológörbébe helyezett objektum nyújtási módja (lásd a 12-15. – 12-18. ábrát).

Keep Lines: A burkológörbe készítése során megtartja az egyenes vonalakat, így azok a hatás következtében nem torzulnak (lásd a 12-10. ábrát).

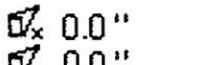
Copy Envelope Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt befoglaló tulajdonságait.

Vector Extrude Effects

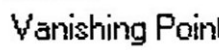
A vektoros rajzelemek kihúzásával a síkbeli rajznak is térhatást kölcsönözhetünk. A kihúzás hatás beállítására szolgálnak az ebbe az alcsoportba foglalt parancsok.



Depth: A kihúzás mélysége.



Vanishing Point Coordinate: A perspektív eltűnési pont koordinátái.



Vanishing Point Properties: Az eltűnési pont jellemzői (lásd a 12-25. ábrát). Segítségével az eltűnési pont másolható másik objektumról is, illetve összehangolhatjuk az eltűnési pontokat, így a szükséges élek párhuzamosak lesznek és egy irányba tartanak.

Extrude Rotation: A kihúzott objektum forgatása.

Lighting: A kihúzott objektum megvilágítása. Három látszólagos fényforrás helyezhető el. Ezekkel plasztikusabbá tehetjük a térhatást (lásd a 12-27. ábrát).

Color: A kihúzott objektum színei.

Bevels: A kihúzott objektum sarkainak lecsapása (lásd a 12-29. ábrát).

Copy Extrude Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum kihúzási jellemzőit.

Space Savers

Depth: A kihúzás mélysége.

Vanishing Point Coordinate: A perspektív eltűnési pont koordinátái.

Vanishing Point Properties: Az eltűnési pont jellemzői.

Bitmap Extrude Effects

Bittérképes kihúzások beállítására szolgálnak az alcsoport parancsai. A kihúzandó rajzelem itt is vektoros, de a kihúzás során bitképes mintákat alkalmazunk.

Extrude Extrude Depth: A kihúzás mélysége.

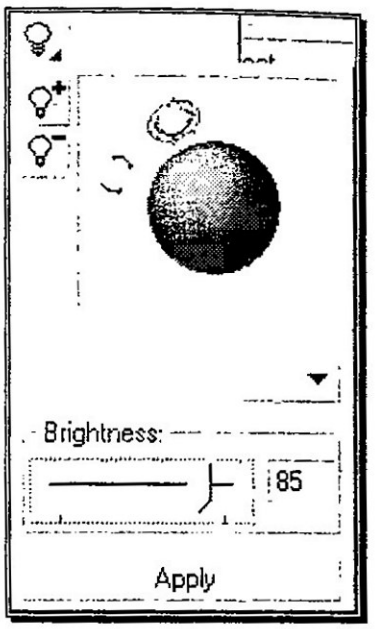
Texture: A kihúzott objektumot kitöltő bitkép mintázat.

Extrude Rotation: A kihúzás elforgatása.

Ambient Light: Szórt fény.

Bevels: A kihúzott objektum sarkainak levágása.

Point Light: Pontfény megvilágítás. Többféle (eltérő helyen lévő és különböző fényerejű) pontszerű fényforrást is elhelyezhetünk. A fényerőt a **Brightness** csúszkán, illetve az utána következő mezőben állítjuk be (lásd a 16-27. ábrát). A fényforrásokat az ikonnal adjuk az ábrához és kijelölésük után az ikonnal töröljük. A fényforrás színét a nyomógombbal megjelenített listáról választjuk ki.



16-27. ábra

Fit To View Fit To View: A bittérképes kihúzást úgy nagyítja fel, hogy az kitöltse a befoglaló dobozt.

Contour Effects

A kontúr hatással az objektum kitöltője és körvonala között képezhetünk átmenetet. Ekkor az eredeti körvonallal koncentrikus rajzelemek jönnek létre. A kontúr hatással kapcsolatos parancsokat foglalták össze ebbe az alcsoportba.

To Center: Az objektum körvonalától annak közepe felé, az objektum közepéig képezi a kontúrt (lásd a 12-33. ábrát).

Inside: Az objektum körvonalától annak belseje felé készít átmenetet, de itt a lépések számát is megadhatjuk.

Outside: Az objektum körvonalától kifelé készít átmenetet.

Contour Offs Contour Offset: Az átmeneti objektumok közötti távolság.
Contour Contour Steps: A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok száma.
1
0.001 " Steps and Offset: A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok száma és a közöttük lévő távolság.

Linear Contour Colors: Egyenes színátmenetet alkalmaz a kontúr két határoló objektuma között. A közbeeső színeket interpolációval határozza meg.

Clockwise Contour Colors: A színkörön az óramutató járásának megfelelő irányban található színekkel képez átmenetet a kontúr két határoló objektuma között.

Counterclockwise Contour Colors: A színkörön az óramutató járásával ellentétes irányban található színekkel képez átmenetet a kontúr két határoló objektuma között.

Outline Color: A körvonal színe.

Fill Color: A rajzelemet kitöltő szín.

End Fountain Fill Color: Az átmenetes színkitöltés záró színe.

Copy Contour Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum kontúr hatásának jellemzőit.

Space Savers

Contour Offset: Az átmeneti objektumok közötti távolság.

Contour Steps: Az átmeneti objektumok száma.

Steps and Offset: A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok száma és a közöttük lévő távolság.

Distortion Effects

A torzítás alkalmazható grafikus szövegen is (lásd a 12-1. ábrát).

Push and Pull Distortion: Az egér húzásával a rajzelemen húzás és nyomás torzító hatását érvényesíthetjük.

Zipper Distortion: Az egér húzásával a rajzelemen szaggatott torzító hatást érvényesíthetünk.

Twister Distortion: Az egér húzásával a rajzelemen csavarás torzító hatást érvényesíthetünk.

Add New Add New Distortion: Új torzítási hatást ad a kijelölt objektumhoz.
Push an Push and Pull Distortion Amplitude: A húzó-nyomó torzítás kitérésének mérete. Beállítható az interaktív eszközzel is.
Zipper D Zipper Distortion Amplitude: A szaggatott torzítás szaggatásainak mérete. Beállítható az interaktív eszközzel is.
Zipper D Zipper Distortion Frequency: A szaggatott torzítás szaggatásainak gyakorisága.
Random Distortion: Véletlenszerű torzítást állít be.
Smooth Distortion: Elsimítja a kiemelkedő torzításokat.
Local Distortion: Helyileg érvényesülő torzítást állít be.
Clockwise Rotation: Az óramutató járásának irányában forgat. (Twister torzításnál van jelentősége).
Counterclockwise Rotation: Az óramutató járásával ellentétes irányban forgat.
Addition Additional Degrees: A vízszintestől mért szöggel módosítjuk a torzítást.
Complet Complete Rotations: A teljes körben érvényesülő (360 fokos) torzítások (a keletkező spirálkar fordulatok) száma.
Center Distortion: A lehetőségekhez mérten középpontosan szimmetrikus torzítást állít be, illetve a torzítást az objektum közepétől érvényesíti..
Convert To Curves: Görbévé alakítja az alakzatot. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak, illetve az **Arrange/Convert To Curves** parancsnak.
Copy Distortion Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum torzítási hatásának jellemzőit.

Space Savers

Push and Pull Distortion Amplitude: A húzó torzítás kitérésének mérete.
Zipper Distortion Amplitude: A szaggatott torzítás szaggatásainak mérete.
Zipper Distortion Frequency: A szaggatott torzítás szaggatásainak gyakorisága.
Additional Degrees: A vízszintestől mért szöggel módosítjuk a torzítást.
Complete Rotations: A teljes körben érvényesülő (360 fokos) torzítások (a keletkező spirálkar fordulatok) száma.

Powerclip Effects

Az **Effects** menü **PowerClip** almenüjének parancsaival a munkaablakba töltött bitképet egy befoglaló idomnak adhatjuk át (lásd a 12-39. ábrát). A hatást beállító ikonparancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Place Inside: A kijelölt bitképet a parancs kiadása után megjelölt befoglaló idomba tölti. Megfelel az **Effects/PowerClip ▸ Place Inside Container** parancsnak.

Extract Contents: Kivonja a befoglalóból a tartalmat.

Edit Contents: A befoglalóval való kapcsolat megőrzése mellett módosíthatunk a bitképen. Megfelel az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** parancsnak. A bitkép szerkesztését ekkor az **Effects/ PowerClip ▸ Finish Editing This Level** paranccsal vagy a következő ikonnal fejezzük be.

Stop Editing Contents: A bitkép szerkesztésének vége.

Lock Contents to Powerclip: Zárolja a hatás eredményét.

Color Adjustment

A bitképek és egyes esetekben a vektorrajzok kitöltő színeinek színmódosító parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Adjusts Brightness, Contrast and Intensity: A világosságot, kontrasztot, fényerőt állíthatjuk be (lásd a 14-25. ábrát). Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Brightness-Contrast-Intensity** parancsának.

Balances Bitmap Colors: A cián-vörös, bíbor-zöld, sárga-kék színpárok kiegyenlítését végzi (lásd a 14-26. ábrát). Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Color Balance** parancsának.

DeInterlace Effect: A váltott soros letapogatás miatt keletkező hiányos képsorok javítására szolgál. Megfelel az **Effects** menü **Transform ▸DeInterlace** parancsának.

Desaturate Image: Csökkenti a színek számát.

Adjusts Gamma: A gammaeltolást módosítja (lásd a 14-27. ábrát). Megfelel az **Effects/Color Adjustment ▸ Gamma** parancsnak.

Adjusts Hue, Saturation and Lightness: A színárnyalat, telítettség, fényesség értékeket állítjuk be az ikonra kattintás után. Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Hue-Saturation-Lightness** parancsának.

Inverts Bitmap Colors: Invertálja a bitkép színeit. Minden színt komplemens színére cserél, negatív képet készít (lásd a 14-32. ábrát).

Level Equalization: Kiegyenlíti a túl sötét és világos részekkel rendelkező képeket (lásd a 14-21. ábrát). Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Level Equalization** parancsának.

Local Equalization Effect: Kisebb területegységekre korlátozottan automatikusan hajtja végre a kiegyenlítést. Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Local Equalization** parancsának.

Posterizes Bitmap: Csökkenti a kép színeinek számát (lásd a 14-32. ábrát).

Replace Colors: A színek cseréjére szolgál. Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Replace Colors** parancsának (lásd a 14-31. ábrát).

Sample-Target Balance: Színkiegyenlítő hatást alkalmaz. Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Sample/Target Balance** parancsának

Selective Color: A kiválasztott színösszetevők beállítására szolgál. Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Selective Color** parancsának (lásd a 14-29. ábrát).

Tone Curve: A tónustérképet, vagyis a képek színösszetevőit módosítja (lásd a 14-23. ábrát). Megfelel az **Effects** menü **Color Adjustment ▸ Tone Curve** parancsának.

Bitmaps kategória

A csoport a bitképekre vonatkozó parancsokat foglalja össze, beleértve a konvertálási és a bitképes hatások parancsait is..

Convert To Bitmap: A kiválasztott rajzelemet bitképpé alakítja át. Megfelel a **Bitmaps/Convert to Bitmap** parancsnak.

Edit Bitmap: A bitkép szerkesztése a CorelPHOTO-PAINT programmal (lásd a 14-17. ábrát). Megfelel a **Bitmaps/Edit Bitmap** parancsnak.

Crop Bitmap: Kivágja a bitkép egy részét. Megfelel a **Bitmaps/Crop Bitmap** parancsnak.

Trace Bitmap: Betölti a CorelTRACE programot, amely vektorizálja a raszteres bitképet.

Resamples the Bitmap: Átméretezi a bitképet (lásd a 14-31. ábrát). Megfelel a **Bitmaps/Resample** parancsnak.

Resolve Link: Eltávolítja a beépített bitkép csatolását. Megfelel a **Bitmaps/ Resolve Link** parancsnak.

Update from Link: Felfrissíti a csatolással betöltött bitképet. Megfelel a **Bitmaps/Update from Link** parancsnak.

Apply ICC Profile: ICC színprofilt alkalmaz. Megfelel a **Bitmaps/Mode ▸ Apply ICC Profile** parancsnak.

Bitmap Color Mask Docker Window: Megjeleníti a bitképes színmaszk dokkolt ablakot (lásd a 14-16. ábrát). Megfelel a **Window/Dockers ▸Bitmap Color Mask** parancsnak.

Mode

Az alcsoport parancsaival konvertáljuk a bitképeket más felbontásba. A parancsok a **Bitmaps/Mode ▸** almenüből is kiadhatók. Az átalakítással a képméret is változik.

Convert to Black and White: Fekete-fehérre alakítja a képet.

Convert to 256 Grayscale: Legfeljebb 256 szürke árnyalatot tartalmazó képre alakít.

Convert to Duotone: Kéttónusúvá alakítja a képet.

Convert to Paletted: Palettaszíneket tartalmazó (8 bites) képpé alakítja a képet.

Convert to RGB color: RGB színeket tartalmazó (24 bites) képpé alakítja a képet.

Convert to LAB color (24 bit): LAB színeket tartalmazó (24 bites) képpé alakítja a képet.

Convert to CMYK color: CMYK színeket tartalmazó (32 bites) képpé alakítja a képet.

Inflate Bitmap

A bitkép színeinek számát csökkentik az alcsoport parancsai.

Auto Inflate Bitmap: Automatikusan csökkenti a bitkép színeinek számát.

Manual Bitmap Inflation: Kézi beállítás után csökkenti a bitkép színeinek számát.

3D Effects

Bitképeken alkalmazható térbeli hatások kerültek ebbe az alcsoportba.

Rotates Bitmap in Three Dimensions\Rotate 3D: Térben forgatja a bitképet.

Applies a 3D Object Mapping Effect: Egy hengerre feszített kép hatását kelti.

Applies a Three-Dimensional Relief Effects: Térbeli domborzati hatást alkalmaz.

Applies a Page Curl Effect: A lapon „szamárfül" hatást alkalmaz.

Applies a 3D Perspective Effect: Térbeli perspektíva hatást alkalmaz.

Applies a Pinch/Punch Effect: A képet a kép egy ráillesztett háló alapján torzítja.

Sphere Effect: Olyan hatást alkalmaz, mintha a képet egy gömbre feszítenénk vagy gömbbe nyomnánk.

Art Strokes

A bitképeken különféle művészi kézjegyekre emlékeztető hatást alkalmazhatunk. Az ezekre vonatkozó parancsokat építették be ebbe az alcsoportba.

Charcoal Effect: A szénrajznak megfelelő módon alakítja át a képet.

Conté Effect: Pasztellkréta rajznak megfelelő képet készít.

Crayon Effect: Színes ceruzarajz hatás.

Cubist Effect: Kubista stílusú hatás. A képalkotó „kockák" méretét a **Size** csúszkával vagy mezőben állítjuk be.

Applies an Impressionist Brush Effect: impresszionista festői stílusban alakítja át képünket.

Palette Knife Effect: Palettakés (spatula) hatás.

Pastels Effect: Pasztellkréta hatás.

Pen and Ink Effect: Tintarajz hatás.

Pointillist: Pointillista ecsetkezelés hatása.

Scraperboard Effect: Színes, fedett alapba kapart rajz hatása.

Sketch Pad Effect: Vázlatossá alakítja a képet. Választhatunk fekete vagy színes ceruzát.

Watercolor Effect: Vízfesték, akvarell hatás.

Water Marker Effect: Merített papír hatást készít. A hatás erős szívópapíron készített vízfestményre jellemző.

Wave Paper Effect: Durva papír hatás. A papír textúráját jobban visszaadó, változtatható ecsetnyomással készülő képet alakít ki.

Blur

A képet különféle mozgáshatással, életlenséggel, simítással terhelő szűrők parancsai kerültek ebbe az alcsoportba.

Directional Smooth Effect: Irányítottan simítva javítja a képet, eltünteti a karcolásokat.

Applies a Gaussian Blur to Bitmap: Véletlenszerűen elmosódottá teszi a képet. Az elmosódás annál nagyobb, minél több képpontot vonunk be az átlagolásba.

Jaggy Despeckle Effect: A kép színeit, árnyalatait összetörve csipkézi, szaggatja meg.

Low Pass Effect: Kissé elmosódottá teszi a képet.

Applies a Motion Blur to Bitmap: Mozgást érzékeltetve elkeni a képet a megadott irányba.

Radial Blur Effect: Sugaras elkenés hatása.

Applies a Smoothing to Bitmap:

Soften Effect: Lágyító hatás.

Zoom Effect: Nagyító hatás, úgy nagyít, hogy a kép egy meghatározott pontja éles, a többi fokozódva elmosódottabb lesz.

Color Transform

A bitképek színeinek átalakítására használt parancsokat foglalták össze az alcsoportban.

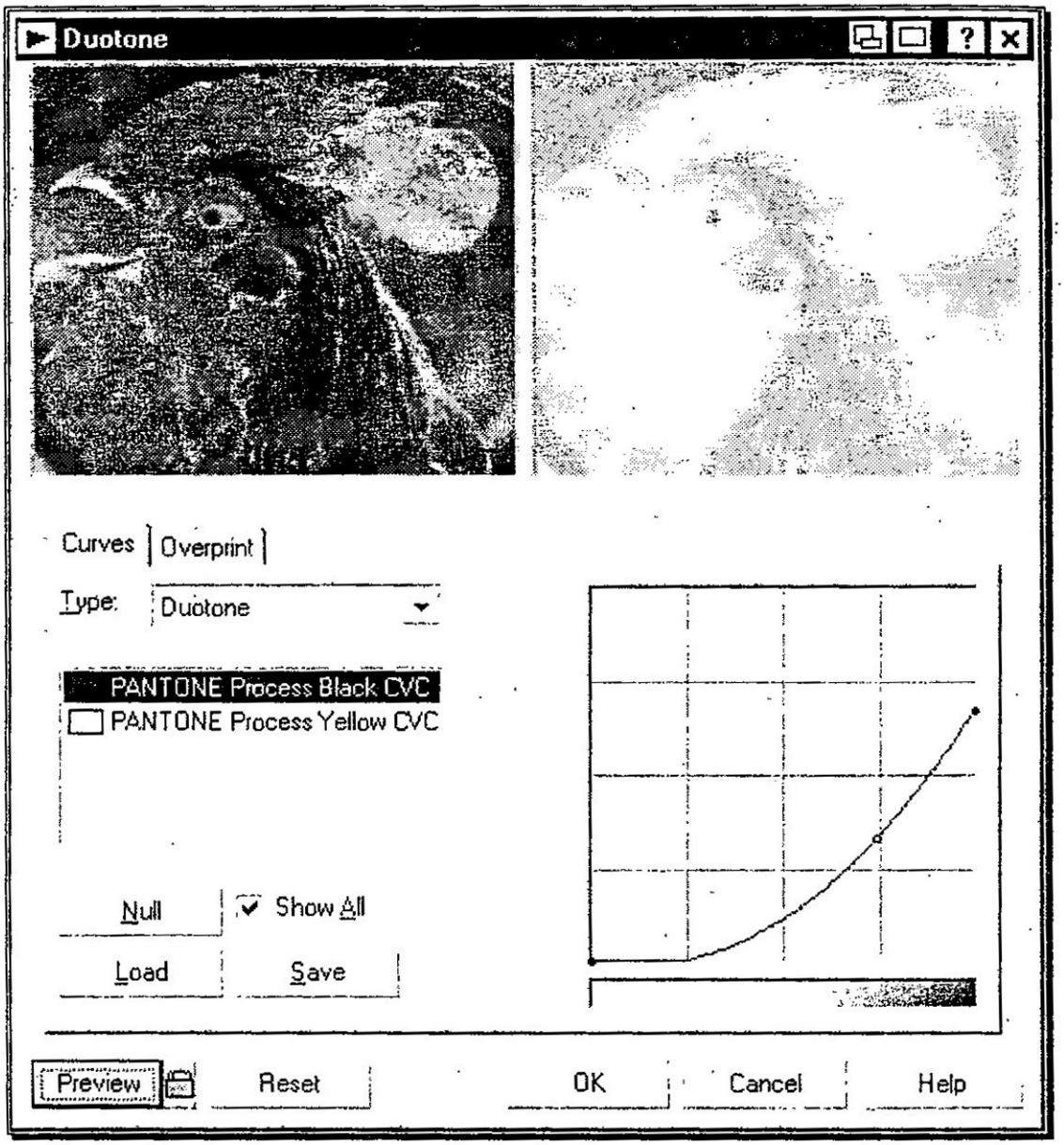
Bit Planes Effect: Az RGB komponensek valamelyikére vagy az összesre ható, színszám-csökkentő hatást hoz létre.

Color Halftone Effect: Féltónusos, apró geometriai elemekből álló hatást készít.

Applies a Psychedelic Filter Effect: A kép színeit véletlenszerűen felcserélő szűrő hatása.

Applies a Solarize Filter Effect: A képnek túlexponált hatást biztosító szűrő.

Edit Duotone: A kéttónusú kép szerkesztése (lásd a 16-28. ábrát).



16-28. ábra

Contour

A bitképek határozott tónusváltásait megkereső parancsok.

Highlight Edges: Megkeresi a kép kontrasztos éleit és vonalakká konvertálja.

Find Edges Effect: Egyszínű vonalakkal az élek mentén körvonalazza a képet.

Trace Contour Effect: 16 színű palettát alkalmazva tapogatja le a képet.

Creative

Különféle fantáziadús képi hatások parancsai kerültek ebbe az alcsoportba.

Craft Effect: Úgy alakítja át a képet, mintha kisebb elemekből, puzzle-szerűen, vagy más anyagok felhasználásával rakták volna össze.

Crystalize Effect\Crystalize: A képet óriáskristályokból rakja össze.

Fabric Effect: Anyagszerű, szövetszerű megjelenést kölcsönöz a képnek.

Frame Effect: A kép szélén keretszerű hatást alkalmaz.

Applies a Glass Block Effect: A katedrálüveg takarásához hasonlító szűrő.

Kid's Play Effect: Gyerekjátékok hatását keltő szűrő, mintha a képet mozaikból, LEGO játékból stb. raknánk ki.

Mosaic Effect: Mozaik hatás.

Particles Effect: A képen változtatható sűrűségben és méretben, áttetsző csillagokat vagy buborékokat helyez el.

Scatter Effect: Szétszórja, foszlatja a képet.

Smoked Glass Effect: Olyan hatást keltünk, mintha – megadható színű – üvegen keresztül néznénk a képet.

Stained Glass Effect\Stained Glass: Ólomablak üvegmozaik-hatást kelt.

Applies a Photo Vignette Filter Effect: A kép széleit világosítja vagy sötétíti, mint valamiféle régi kifakult fényképen.

Vortex Effect: Örvényszerű hatást kelt.

Weather Effect: Patinás, viharvert külsőt kölcsönöz a képnek.

Distort

A képet torzító szűrők parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Block Effect: Darabokra szaggatja a képet, mintha téglákból rakták volna össze.

Displace Effect: A képet különféle – választható – bitképekkel hozza kapcsolatba, ennek hatására a képet a választott bitkép elemei hozzák létre, illetve beépülnek a képbe.

Local Equalization Effect: Kisebb területegységekre korlátozottan automatikusan hajtjuk végre a kiegyenlítést.

Offset Bitmap: Nagyobb részekre vágja szét a képet, és a részeket összekeveri.

Applies a Pixelating Effect: A képet nagyobb képpontokba koncentrálja.

Ripple Effect: Vízszintes vagy függőleges, illetve torzított hullámokat alkalmaz.

Applies a Swirling Effect: A képhez örvénylő hatást ad. Eredménye olyan, mintha a görbe tükörbe néznénk.

Tile Effect: Meghatározható számú csempét készít a képből.

Applies a Wet Paint Effect: A képet nedvessé teszi, azaz mintegy megfolyatja.

Whirlpool Effect: Örvénylő hatást kelt.

Wind Effect: megadható irányból és erővel fújó szél hatását érzékeltet

Noise

A zajokkal, zavaró jelenségekkel (például a szkennelt kép szennyeződéseivel) kapcsolatos parancsok.

Adds Noise to Bitmap: Zajt ad a képhez, szemcsézi a sima felületet.

Diffuse Effect: Szétoszlatja a zavaró hatásokat a képen.

Dust and Scratch Effect: Por és karcolás hatása kerül a képre.

Maximum Effect: A képpontok színének összehasonlítása mellett világosítja a képet.

Median Effect: Ezzel a paranccsal is eltávolíthatjuk a zavaró tényezőket, a felesleges szemcsézettséget.

Minimum Effect: A képpontok színének, fényerejének összehasonlítása mellett sötétíti a képet.

Remove Moiré Effect: Az átmeneteknél jelentkező moiré-t szünteti meg.

Removes Noise from Bitmap: Eltávolítja a kép zavaró jelenségeit, a szkennelésnél keletkező szemetet.

Sharpness

A képet élesítő parancsok.

Adaptive Unsharp Effect: az éles területeket megtartva kiemeli az elmosódott részeket.

Directional Sharpen Effect: Elmosódott képek élesítésére használható.

High Pass Effect: A részletek elvesztésével próbálja átlagosan javítani az élességet.

Applies a Convolution Sharpening Effect: Az elmosódott képek élesítésére használható.

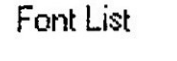
Applies an Unsharp Masking Effect\Unsharpen: Elmossa az éles részeket, miközben az életlent kiemeli.

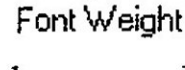
Text kategória

A dokumentum szövegének formázásával kapcsolatos parancsok. A kijelölt szövegrész stílusának módosítására vagy az aktuális stílus beállítására szolgálnak.

Font

A karakterek formázására szolgáló alcsoport.

 Font List: Karakterkészlet-választó lista. Megfelel a Ctrl+T billentyűkombinációnak, vagy a **Text** menü **Format Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel betűtípus-beállító listájának.

 Font Weight List: Szabványos karakterméret-választó lista, amelyen az aktuális karakterkészlet altípusaiból választhatunk. Ezek beállíthatók a következő két ikonnal is. Megfelel a Ctrl+T billentyűkombinációnak, vagy a **Text/Format Text** párbeszédpanel betűméret-beállító listájának.

Bold: Félkövér írásmódot állít be. Nem mindegyik karakterkészlet alkalmas megjelenítésére. Ha nem jelöltünk ki szöveget, akkor a félkövér szedés a kurzornál kezdődik.

Italic: Dőlt írásmódot állít be. Nem mindegyik karakterkészlet alkalmas megjelenítésére. Ha nincs szöveg kijelölve, akkor a dőlt szedés a beszúrási pontnál kezdődik.

Underline: Aláhúzott írásmódot állít be. Ha nincs szöveg kijelölve, akkor az aláhúzás a beszúrási pontnál kezdődik.

Superscript: Felső index stílust állít be.

Subscript: Alsó index stílust állít be.

All Capitals: Minden betűt nagybetűvel ír (vegyük figyelembe, hogy némely karakterkészletben – például **ALGERIAN**, PERPETUA TITLING, TRAJAN, **STENCIL**, Stopd stb. – nincs kisbetű).

All Small Capitals: Minden betűt kisbetű méretű nagybetűre cserél (lásd a fenti megjegyzést is).

Font Size

A betűk méretének beállítására használható alcsoport.

Font Si ▾ Font Size List: Betűméret-választó lista. Megfelel a Ctrl+T billentyűkombinációnak, vagy a **Text** menü **Format Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel betűméret-beállító listájának.

HTML ▾ HTML Font Size List: HTML betűméret-választó lista.

Font Size Increase: Egy ponttal növeli a karakterméretet.

Font Size Decrease: Egy ponttal csökkenti a karakterméretet.

Font Size Next Combo Size: A betűméret-választó lista aktuálisat követő méretét állítja be.

Font Size Previous Combo Size: A betűméret-választó lista aktuálisat megelőző méretét állítja be.

Space Savers

Font Size List: Betűméret-választó lista.

HTML Font Size List: HTML betűméret-választó lista.

Font Weight List: Szabványos karakterméret-választó lista, amelyen az aktuális karakterkészlet altípusaiból választhatunk.

Text Formatting

A bekezdések formázására szolgáló parancsok.

Format Text: Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt, amelyen a karaktereket, igazítást és térközöket állíthatjuk be.

Convert Text: A kijelölt grafikus szöveget bekezdésszöveggé, a bekezdésszöveget grafikus szöveggé alakítja.

Make Text HTML compatible: HTML kompatíbilis formátumot alkalmaz a kijelölt szövegen.

Edit Text: A kijelölt szövegobjektum utólagos szerkesztése, formázása az **Edit Text** párbeszédpanelen.

Horizontal Alignment: Az aktuális vízszintes igazítás (jelenleg: kikapcsolja a vízszintes igazítást) illetve az ikon jobb oldalára kattintva megjelenített listán az alábbi választható igazítások érvényesíthetők.

Left Alignment: Balra, a bal oldali szövegkeret margójához igazítja az aktuális, a szöveges kurzort tartalmazó bekezdést, egyúttal eltávolítja az esetleg alkalmazott egyéb eltolási hatásokat (lásd a 16-29. ábrát).

Center Alignment: Vízszintesen középre, az aktuális oldal vagy szövegkeret képzeletbeli középvonala köré igazítja az aktuális bekezdés sorait.

Right Alignment: Jobbra, a jobb oldali szövegkeret margójához igazítja az aktuális bekezdést.

Full Alignment: A szóközöket automatikusan úgy igazítja, hogy a sorok a jobb és bal margóhoz igazodjanak, a jobb és bal margóval egyaránt párhuzamos sorkezdetet, sorvéget alakítva ki, azaz sorkizártan igazítja az aktuális bekezdést. A sorvégi szóközöket a sor belsejében található szóközök mentén szórja szét. A bekezdés utolsó sora balra igazított lesz.

16-29. ábra

Force Full Alignment: Ez az ikon is sorkizártan igazít, de a bekezdés utolsó sorát is kinyújtja a bekezdésszöveg jobb szegélyéig. A bekezdés az Enter billentyű lenyomásáig tart, végét a ¶ karakter jelöli, amely csak akkor látszik, ha az ¶ ikont lenyomtuk, vagy kiadtuk a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsát, illetve megnyomtuk a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációt.

No Alignment: Megszünteti az igazítást. Hasonlóan a balra igazításhoz, ez az ikon is a bekezdésszöveg bal margója mellé igazítja a szöveget. A jobb oldali margóval nem lesz párhuzamos a bekezdésszöveg jobb széle. Ez az igazítás változatlanul hagyja az eltolt vagy egalizált betűket.

Vertical Alignment: Az aktuális függőleges igazítás (jelenleg: a keret tetejéhez igazítás) illetve az ikon jobb oldalára kattintva megjelenített listán az alábbi választható igazítások érvényesíthetők.

Top Vertical Alignment: A keret tetejéhez igazítja a szövegkeret tartalmát.

Center Vertical Alignment: Függőlegesen a keret közepéhez igazítja a szövegkeret tartalmát.

Bottom Vertical Alignment: A keret aljához igazítja a szövegkeret tartalmát.

Full Vertical Alignment: A kereten belül függőlegesen szétosztja a sorokat.

1 Line Spacing: 1 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

1.5 Line Spacing: 1.5 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

2 Line Spacing: 2 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

Fit Text To Frame: Kitölti a szöveggel a szövegkeretet.

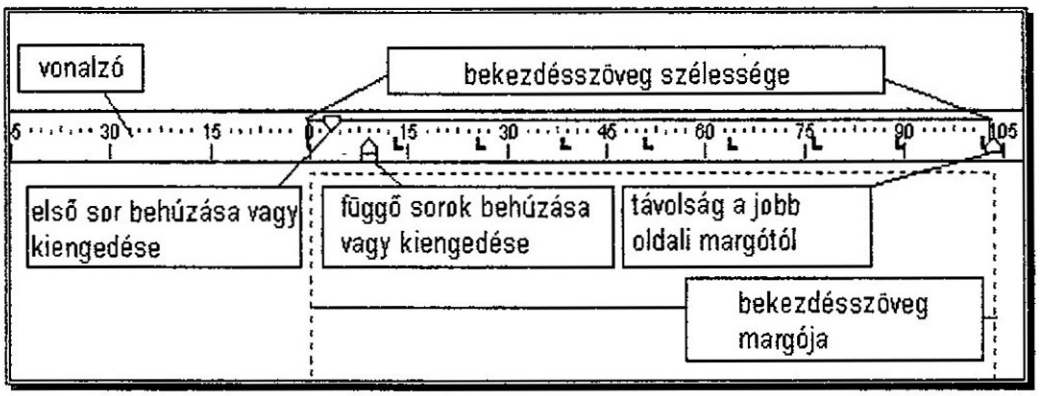
Show/Hide Drop Cap: Iniciálét alkalmaz vagy szüntet meg.

Default Style to Edit: Ha nincs objektum kiválasztva, akkor beállíthatjuk, hogy mi legyen az alapértelmezés szerinti stílus.

Show/Hide Bullet: Bajusszal kezdődő, azaz felsorolásjellel jelölt bekezdést hoz létre vagy megszünteti ezt a jellemzőt. A bajusz formáját a **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve a Ctrl+T billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **Effects** lapján állítjuk be.

Increase Indent: Növeli a bekezdésszöveg behúzását, vagyis a bekezdés bal szélének a bal margótól, illetve bekezdésszöveg kerettől mért távolságát.

Decrease Indent: Csökkenti a bekezdésszöveg behúzását, vagyis a bekezdés bal szélének a bal margótól, illetve bekezdésszöveg kerettől mért távolságát. A behúzások beállíthatók a **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve a Ctrl+T billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **Align** lapján pontosan, vagy a vízszintes vonalzó csúszkáinak eltolásával is. A vízszintes vonalzó csúszkáival azt is megtehetjük, hogy az első sor számára a bekezdés többi sorától különböző bal oldali behúzást margót állítunk be, mint a bekezdés többi sora számára (16-30. ábrát).



16-30. ábra

100.0 100.0 Space Before and After Paragraph: A bekezdés előtti és utáni (a következő bekezdésig terjedő) térköz.

Line Spac Line Spacing: Sortávolság a bekezdésen belül.

Character Character Spacing: Karakterek távolsága.

Word Spa ▼ ▲ Word Spacing: Szavak távolsága.

Horizontal Text: Vízszintes irányítottságú szöveg.

Vertical Text: Függőleges irányítottságú szöveg.

Space Savers

Space Before and After Paragraph: A bekezdés előtti és utáni térköz.

Line Spacing: Sortávolság a bekezdésen belül.

Character Spacing: Karakterek távolsága.

Word Spacing: Szavak távolsága.

Text Navigation

A szöveg objektumokon belüli mozgás, kiválasztás, törlés parancsai találhatók ebben az alcsoportban.

Move Up 1 Paragraph: 1 bekezdéssel feljebb mozgatja a beszúrási pontot, azaz a kurzor aktuális helyét.

Move Down 1 Paragraph: 1 bekezdéssel lejjebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move Up 1 Frame: 1 kerettel feljebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move Down 1 Frame: 1 kerettel lejjebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move to Beginning of Frame: A keret elejére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to End of Frame: A keret végére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to Beginning of Text: A dokumentum szövegének első karakterére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to End of Text: A dokumentum szövegének utolsó karakterére mozgatja a beszúrási pontot.

Select Up 1 Paragraph: A beszúrási ponttól felfelé kiválaszt egy bekezdést.

Select Down 1 Paragraph: A beszúrási ponttól lefelé kiválaszt egy bekezdést.

Select Up 1 Frame: A beszúrási ponttól felfelé kiválaszt egy szövegkeretet.

Select Down 1 Frame: A beszúrási ponttól lefelé kiválaszt egy szövegkeretet.

Select to Beginning of Line: A beszúrási ponttól a sor elejéig választ ki.

Select to End of Line: A beszúrási ponttól a sor végéig választ ki.

Select to Beginning of Frame: A beszúrási ponttól a keret elejéig választ ki.

Select to End of Frame: A beszúrási ponttól a keret végéig választ ki.

Select to Beginning of Text: A beszúrási ponttól a dokumentum elejéig választ ki.

Select to End of Text: A beszúrási ponttól a dokumentum végéig választ ki.

Delete Word to Left: Törli a kurzor előtti szót.

Delete Word to Right: Törli a kurzort követő szót.

Increase Kerning: Növeli a betűk automatikus alávágásnál alkalmozott közt. Ennek az egymás fölé nyúló betűk (AV, AW, AY stb.) esetében van jelentősége.

Decrease Kerning: Csökkenti a betűk automatikus alávágásnál alkalmozott közt.

Fit Text To Path

A grafikus szövegeket egy adott útvonalra illeszthetjük (lásd a 6-32. ábrát). Az ezzel kapcsolatos parancsok ebben az alcsoportban találhatók.

Fit Text To Path: A kijelölt grafikus szöveget az ikonra kattintás után a ➡ formájúra változott egérkurzorral megjelölt útvonalra igazítja.

Distance fro Distance from Path: A grafikus szöveg távolsága az útvonaltól.

Horizontal Of Horizontal Offset: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbe elejétől mért távolságát.

Place on Other Side: A szöveget középpontos tükrözéssel áthelyezi az útvonalgörbe másik oldalára (lásd a 6-34. ábrát).

Text Orientation Text Orientation: Beállítja a vonalra illesztett szöveg karakterei függőleges tengelyének irányát (párhuzamos, sugárirányú stb.).

Vertical Placem Vertical Placement: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított függőleges helyzetét (alatta, fölötte megy stb.).

Text Placement Text Placement: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított vízszintes helyzetét (az útvonalgörbe elejére, közepére vagy végéhez illesztett).

Space Savers

Distance from Path: A grafikus szöveg távolsága az útvonaltól.

Horizontal Offset: A szövegnek az útvonalgörbe elejétől mért távolsága.

Text Orientation: A szöveg karakterei függőleges tengelyének iránya.

Vertical Placement: Az útvonalhoz viszonyított függőleges helyzet.

Text Placement: A szövegnek az útvonalhoz viszonyított vízszintes helyzete.

Text Placement

A szöveg elhelyezésével kapcsolatos további parancsokat helyeztek el ebben az alcsoportban.

Align To Baseline: A szöveg karaktereit az alapvonalra igazítja.

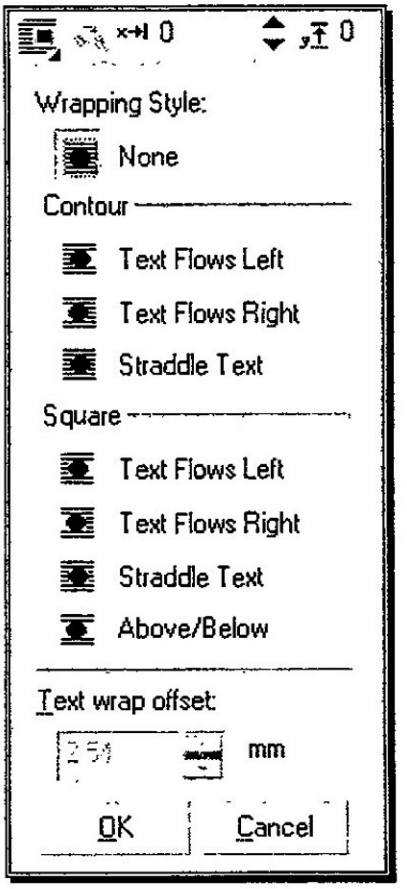
Straighten Text: Az elferdült karaktereket kiegyenesíti.

Horizont Horizontal Shift: A karakterek vízszintes eltolása.

Vertical Vertical Shift: A karakterek függőleges eltolása.

Angle of Rot ° Angle of Rotation: A szöveg karaktereinek dőlése a függőlegeshez képest.

Wrap Paragraph Text: A szöveg körülfolyatása a keretbe helyezett objektumok körül. Többféle lehetőség közül választhatunk (lásd a 16-31. ábrát). A **None** elem választása esetén nincs körülfolyatás, a szövegkeret tartalma felülírja az objektumot. A **Text wrap offset** mezőben adjuk meg az objektum és a szöveg között tartandó távolságot.



16-31. ábra

Space Savers

Horizontal Shift: A karakterek vízszintes eltolása.

Vertical Shift: A karakterek függőleges eltolása.

Angle of Rotation: A szöveg karaktereinek dőlése a függőlegeshez képest.

Writing Tools

A nyelvtani szolgáltatások parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Spelling: Helyesírás-ellenőrzést végez. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Spell Check** parancsának vagy a Ctrl+F12 billentyűkombinációnak.

Grammatik: Nyelvtani ellenőrzést végez. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Grammatik** parancsának.

Thesaurus: Szinoníma szótár. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools ▸ Thesaurus** parancsának.

Type Assist Options: A program gyorsjavító szolgáltatása lehetővé teszi, hogy egyes hibákat automatikusan kijavítsuk. Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options/Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Type Assist** lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait (lásd a 6-14. ábrát).

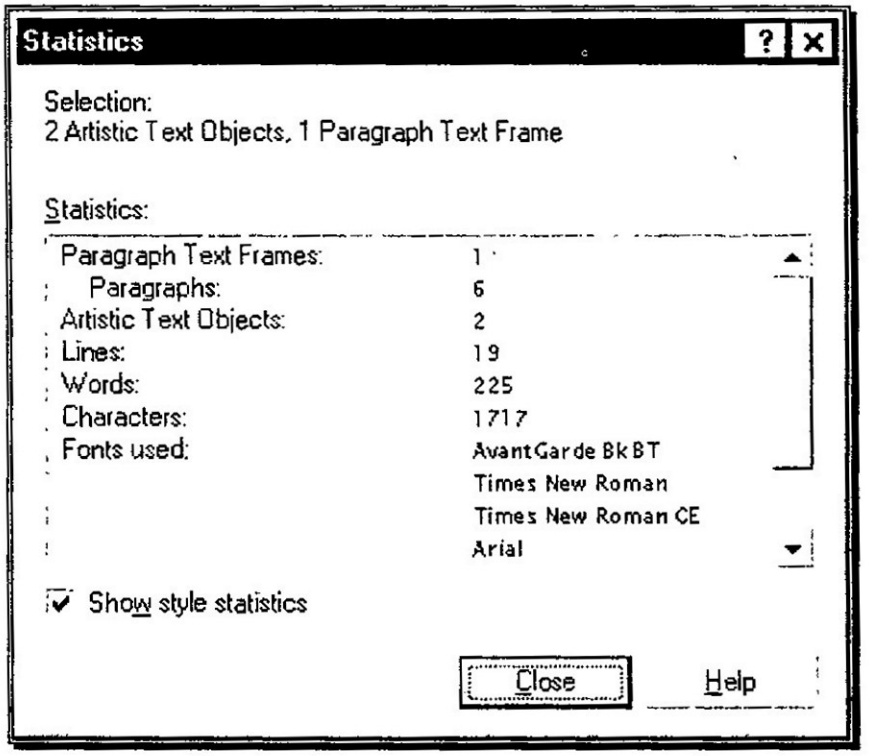
Spelling Options: A helyesírás-ellenőrzés paramétereinek beállítását végzi. Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options/Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Spelling** lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait (lásd a 6-12. ábrát).

Text Tools

Show Non-Printing Characters: Be- vagy kikapcsolja a sorvég-, bekezdésvégjelek, a tabulátorok és a szóközök megjelenítését a szöveges módban. A megjelenített karakterek a **Tools** menü **Options/Text** párbeszédpanelen változtathatók meg. Megfelel a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációnak.

Show Text Frames: Be- vagy kikapcsolja a szövegkeretek megjelenítését.

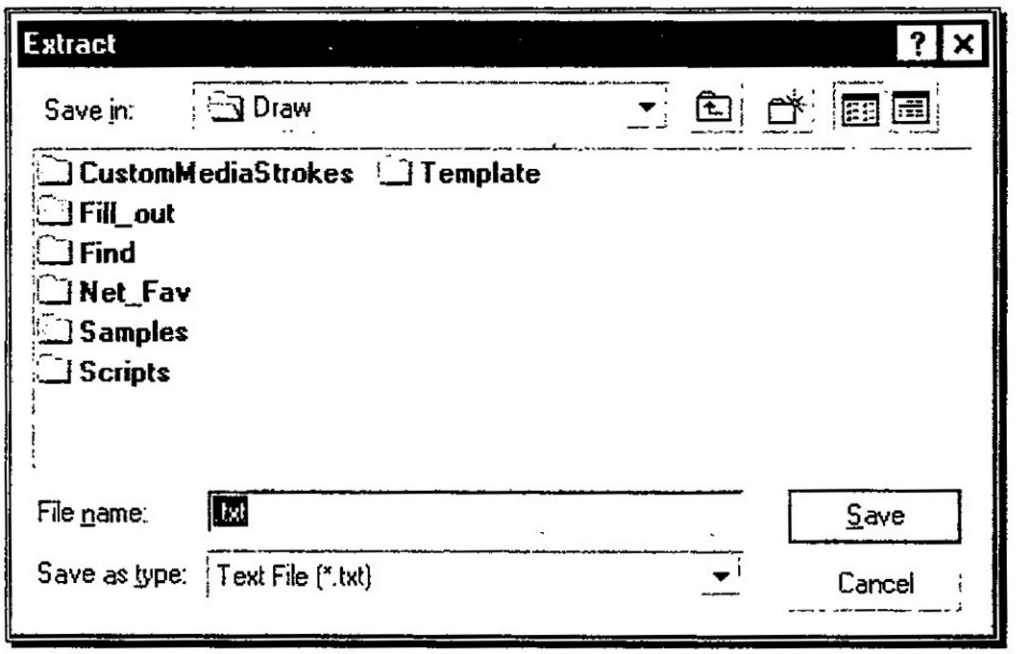
Statistics: Statisztikát készít a kijelölt objektumokról (lásd a 16-32. ábrát).



16-32. ábra

Change Case: Betűméretet vált a kijelölt szövegrészen. Megfelel a **Text** menü **Change Case** parancsának vagy a Shift+F3 billentyűkombinációnak (lásd a 6-20. ábrát).

Extract Text: A dokumentum szövegét – a dokumentum előzetes elmentését követően – *.txt* kiterjesztésű szövegállományba menti el (lásd a 16-33. ábrát).



16-33. ábra

A *.txt* állományban a bekezdésszövegek előtt a „@PTXT" karaktersorozat áll, a grafikus szövegek előtt a „@ATXT" karaktersorozat. A bekezdésszövegek sorai számozottak: „<P:0001>" stb.

Merge Text: Visszatölti a dokumentumba a szövegkivonatot. Nem működik, ha módosítottunk a dokumentumon.

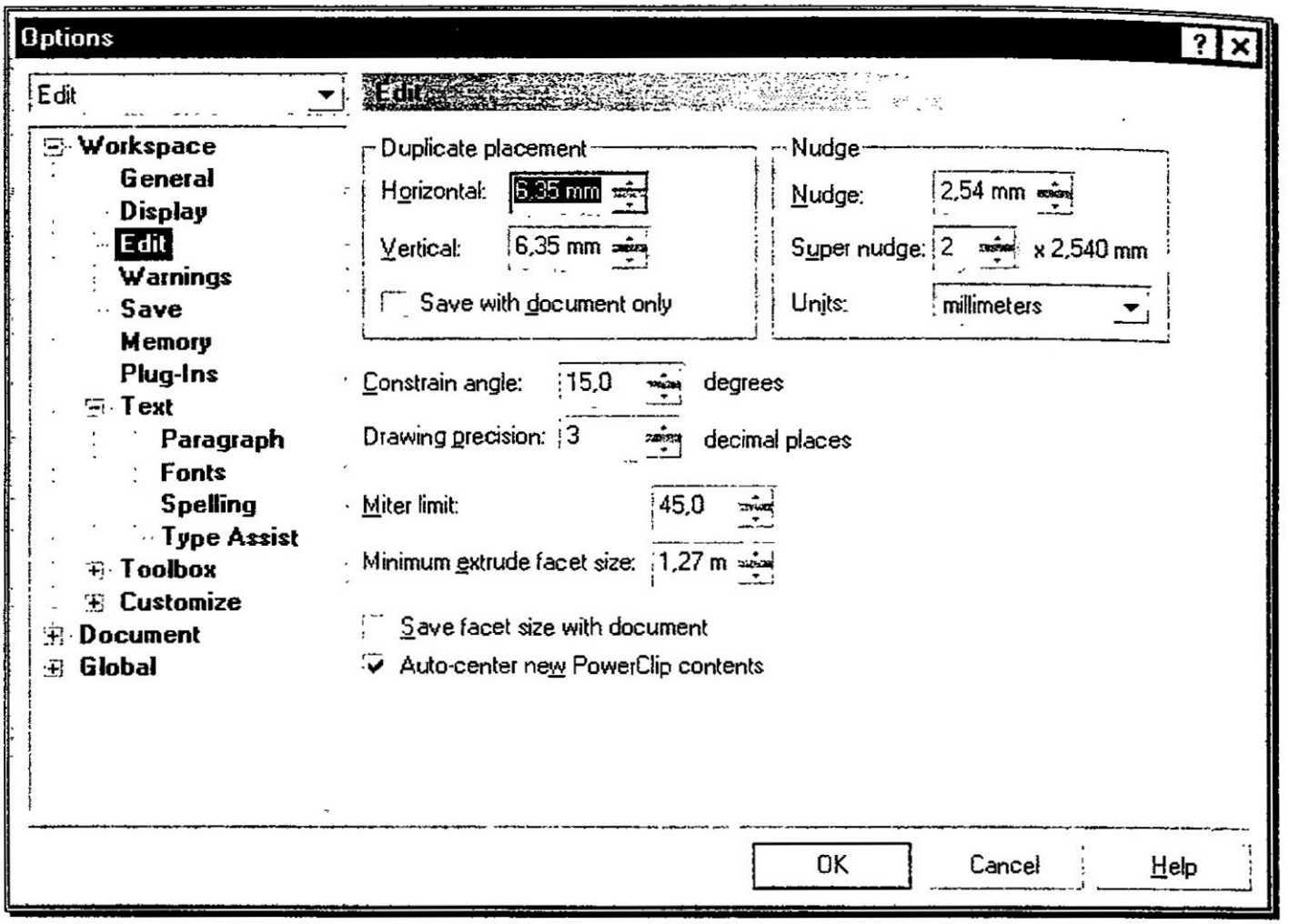
Tools kategória

E kategóriában kaptak helyet a program testre szabásához használható parancsok.

Options

Options: A program testre szabása. A megjelenített párbeszédpanel lapjain állítjuk be az eszközök és objektumok alapértelmezett tulajdonságait. A többi ikonnal az **Options** párbeszédpanel szükséges lapjait jelenítjük meg (amelyek elérhetők az **Options** párbeszédpanel bármelyik lapjáról). Megfelel a **Tools** menü **Options** parancsának.

Edit Options: A szerkesztés alapértelmezés szerinti jellemzői (lásd a 16-34. ábrát).



16-34. ábra

A **Duplicate placement** csoportban megadott értékekkel a másolatra kijelölt eredeti objektumtól mért vízszintes (**Horizontal**) és függőleges (**Vertical**) eltolás mértékét szabályozzuk. Ha másolatot készítünk az **Edit** vagy a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintva megjelenített helyi menü **Duplicate** (Ctrl+D) parancsával, vagy hasonmást az **Edit/Clone** paranccsal, akkor a keletkező új objektum az itt megadott távolságra jön létre az eredetitől. A pozitív értékek a vízszintes tengely mentén jobbra, és a függőleges tengely mentén fölfelé értendők. A negatív értékek az ellenkező irányba tolódást eredményeznek. A **Nudge** csoportban található listáról választva megadhatjuk az alkalmazandó mértékegységet is.

Ha a **Save with document only** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a beállításokat csak az aktuális dokumentumra vonatkozóan menti el a program.

A **Nudge** mező adja meg, hogy mennyit mozduljon el a kijelölt rajzelem a nyílbillentyűk megnyomására (0 – 2" méret közötti rajzértékek lehetnek, a tényleges érték a méretaránytól függ). A **Super nudge** mező a Shift+←→↑↓ billentyűkombináció hatására történő elmozdulást adja meg.

A **Constrain angle** mezőben a Ctrl billentyű nyomvatartása mellett végzett döntés vagy elforgatás, egyenes vonalak rajzolása szabadkézi rajz üzemmódban, vezérlőpontok igazítása Bézier üzemmódú rajzoláskor a műveletek során bekövetkező elmozdulás szögét szabályozzuk. A mezőben adjuk meg az ilyen mozgások egységének mértékét.

A **Drawing precision** mezőben a rajzolási pontosságot, vagyis az alkalmazott tizedesek számát adjuk meg.

A **Minimum extrude facet size** mező Meghatározza a kihúzás alkotóinak sűrűségét (0,01 és 0,5 hüvelyk között). Ezt a program a kihúzásokat tartalmazó rajzoknál alkalmazza. Az itt beállított érték szabja meg a kihúzás színárnyalatai közötti távolságot. A magasabb érték a minőség rovására lerövidíti az újrarajzolási időt, ezért nyomtatás előtt a jó minőségű végeredmény érdekében csökkentsük értékét.

Display Options: A dokumentum megjelenítésével kapcsolatos működési beállítások (lásd a 3-14. ábrát). A kinyomtatott rajzra ezek a paraméterek általában nincsenek hatással, de a rajzszerkesztő sebességét befolyásolhatják.

A **Preview colors** csoportban a színek megjelenítését szabályozhatjuk, amely nincs hatással a nyomtatásra. A csoport választókapcsolóinak állítása után frissíteni kell a képernyő alján látható palettát, amely a paletta egyik gördítőnyilára a jobb oldali egérgombbal kattintva oldható meg. A **Corel dithering** választókapcsolóval a színmegjelenítéséhez a CorelDRAW alapértelmezés szerinti tónusozási eljárását alkalmazhatjuk, ha olyan monitorunk, képernyővezérlő kártyánk (például SVGA) és megfelelő Windows illesztőprogramunk van, amely képes 256 szín egyidejű megjelenítésére. A **Windows dithering** eljárás csak 15 színt alkalmaz. Ezzel a módszerrel gyorsabb lehet a megjelenítés, ha eszközeink lehetővé teszik a 256 szín egyidejű megjelenítését.

General Options: Általános működési beállítások (lásd a 3-2. ábrát).

Text Options: Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Text** lapján állítjuk be azokat a kapcsolókat, amelyekkel szövegszerkesztőnket a megfelelő funkciókkal látjuk el (lásd a 6-7. ábrát).

Font Options: A karakterek és helyettesítésük beállítása (lásd a 6-9. ábrát)..

Spelling Options: A program helyesírás-ellenőrző szolgáltatásának beállítása (lásd a 6-12. ábrát).

Type Assist Options: A program gyorsjavító szolgáltatásának beállítása (lásd a 6-14. ábrát).

Bitmap Memory Options: A memóriakezelés paraméterezése (átmeneti tárolóhely és tömörítés).

Nudge Offse Nudge Offset: A ←→↓↑ billentyűkkel történő mozgatás során az elmozdulás mértéke.

Duplicate Distance: Az **Edit** menu **Duplicate** parancsával vagy a Ctrl+D billentyűkombinációval létrehozott másolatoknak az eredetitől mért keletkezési helye.

Space Savers

Nudge Offset: A ←→↓↑ billentyűkkel történő mozgatás során az elmozdulás mértéke.

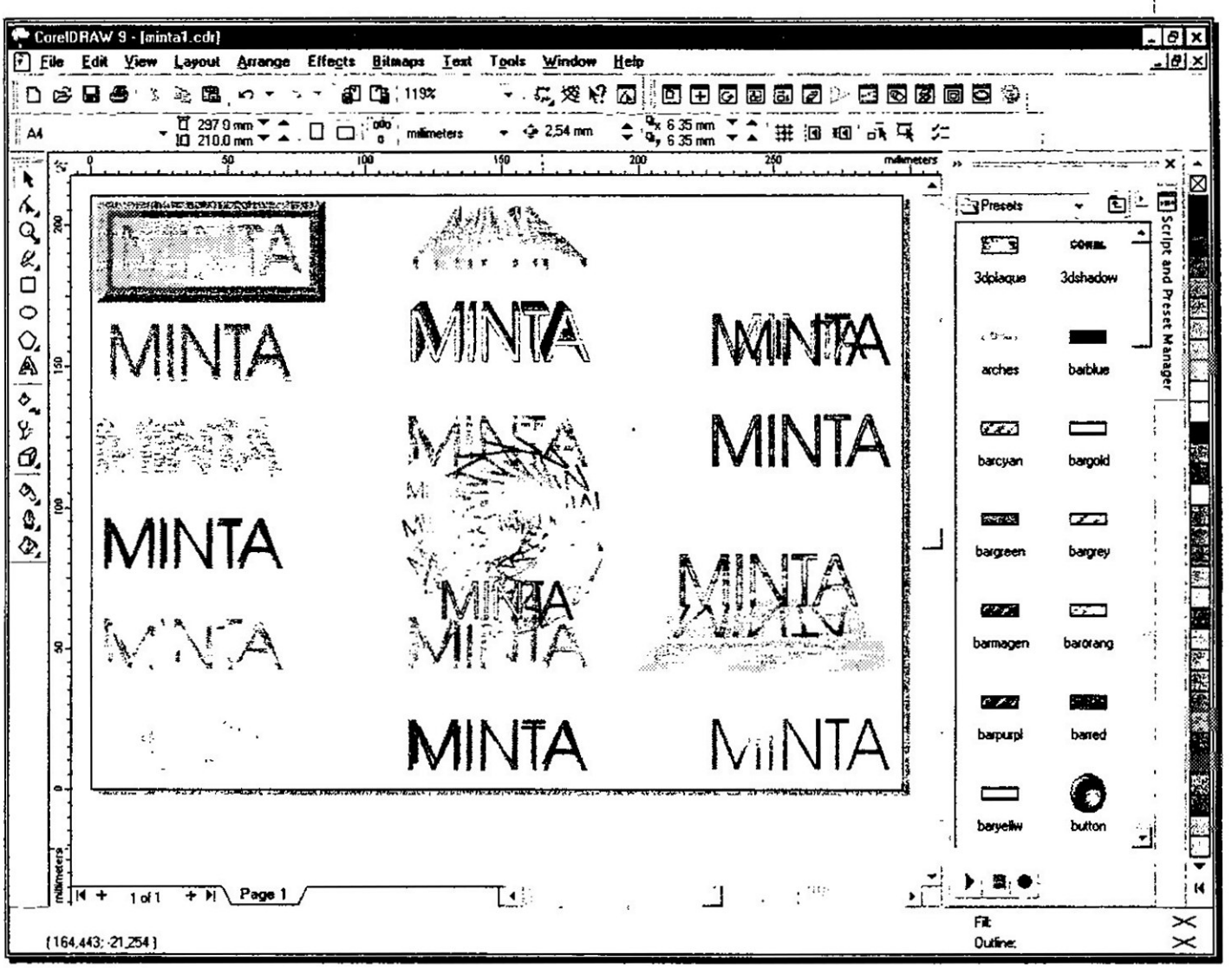
Duplicate Distance: Az **Edit/Duplicate** paranccsal, illetve a Ctrl+D billentyűkombinációval létrehozott másolatoknak az eredetitől mért keletkezési helye.

Libraries

A program szimbólum és előre rögzített utasítás gyűjteményét találjuk ebben az alcsoportban.

Symbols: Megjeleníti a **Symbols and Special Characters** dokkolt ablakot, ahonnan beilleszthetők a szimbólumok (lásd a 7-1. ábrát). Megfelel a **Tools** menü **Symbols and Special Characters** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Symbols and Special Characters** parancsának, vagy a Ctrl+F11 billentyűkombinációnak.

Script and Preset: Megjeleníti az előre beállított utasítás-sorrendek (script), és előre elkészített, összetett rajzelemminták (presets) kezelésére szolgáló dokkolt ablakot (lásd a 16-35. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ Script and Preset Manager** parancsának. A kiválasztott objektumon alkalmazhatjuk az előre megírt hatásokat, ha kétszer a dokkolt ablakban megjelenő ikonra kattintunk, vagy kiválasztjuk a hatás ikonját és utána az ▸ ikonra kattintunk.



16-35. ábra

Scrapbook

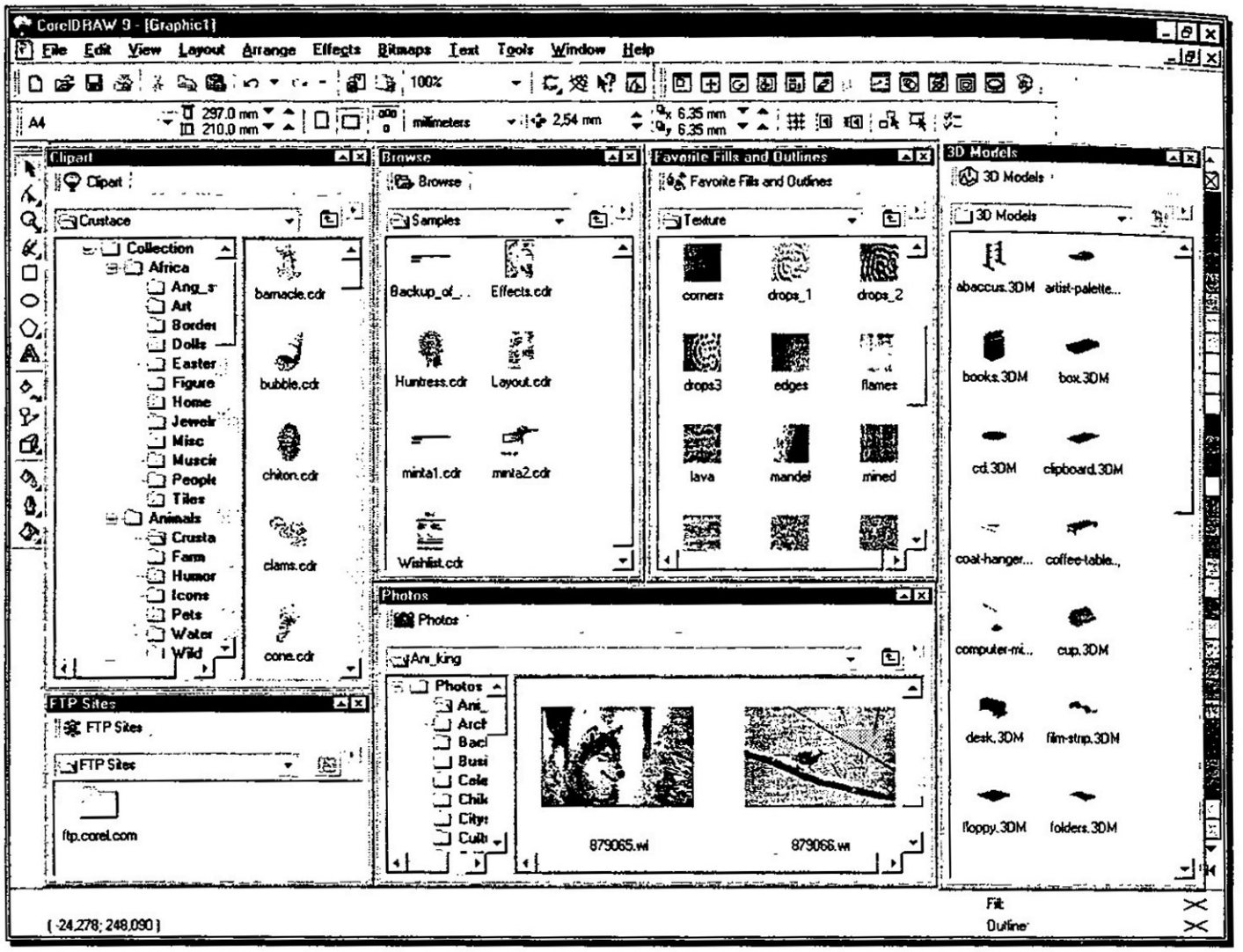
A programhoz adott és egyéb képgyűjtemények elérésére szolgáló parancsokat foglalták össze ebben az alcsoportban.

Browse Scrapbook Tab: Megjeleníti a **Browse** dokkolt ablak lapfület, amelyen a dokumentumok megnyitásához hasonló módon, gépünkön vagy az elérhető hálózati gépeken böngészve kereshetjük meg a megfelelő, betöltendő képet.

Clipart Scrapbook Tab: Megjeleníti a **Clipart** dokkolt ablak lapfület, amelyen a dokumentumok megnyitásához hasonló módon, gépünkön vagy az elérhető hálózati gépeken böngészve kereshetjük meg a megfelelő, betöltendő képet (lásd a 16-36. ábrát).

Photos Scrapbook Tab: Megjeleníti a **Photos** dokkolt ablak lapfület, amelyen a betöltednő fényképeket kereshetjük meg.

Favorite Fills and Outlines Scrapbook Tab: Megjeleníti a kitöltő minták és körvonalak böngészésére, beillesztésére szolgáló **Favorite Fills and Outlines** dokkolt ablak lapfület.



16-36. ábra

3D Models Scrapbook Tab: Megjeleníti a térbeli modellek böngészésére, beillesztésére szolgáló **3D Models** dokkolt ablak lapfület.

FTP Sites Scrapbook Tab: Megjeleníti az Internetes dokumentumok elérését támogató **FTP Sites** dokkolt ablak lapfület.

Other Tools

Egyéb eszközökre vonatkozó parancsok, amelyekkel egyéni vonalvégződést, kitöltő mintázatokat, szimbólumokat hozhatunk létre stb.

Create Arrow: Egyéni nyílhegyet (vonalvégződést) készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen.

Create Pattern: Egyéni kitöltő mintázatot készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen.

Create Symbol: Egyéni szimbólumot készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen.

Run Corel SCRIPT: Corel SCRIPT makrót futtat. A makró CorelDRAW parancsok sorozatából áll, lemezen tárolva *.*csc* kiterjesztésű állomány.

Application Launcher: Ikonmenüt jelenít meg, amelyen választhatjuk a CorelDRAW programmal együtt telepített más Corel programok (Photo-Paint, Trace, Capture) futtatását.

Internet Bookmark Manager: Megjelenti az Internet Bookmark Manager dokkolt ablakot, amellyel az Internetes dokumentumokra utaló könyvjelzők kezelhetők.

Link Manager: Megjelenti a Link Manager dokkolt ablakot, amelyen vezérelhetjük a külső csatolásokat..

Visual Basic

A Visual Basic programozók használhatnák ki ezeket a lehetőségeket – jelenleg azonban még nem igazán működik a dolog.

VBA Macro: Futtat egy Visual Basic nyelven írt makróprogramot.

VBA Editor: Megjeleníti a Visual Basic kód szerkesztésére használható munkaablakot. Megfelel az Alt+F11 billentyűkombinációnak.

VBA Security Dialog: Megjeleníti a Visual Basic kód védelmének beállítására szolgáló párbeszédpanelt.

Window

Az ablakok és eszköztárak kezelésének parancsai. Az ablakkezelő parancsokat a **Window** menüben is megtaláljuk.

New Window: Új munkaablakot nyit, amelyben megjelenik az éppen szerkesztett dokumentum.

Cascade Windows: Egymás mögé rendezi a megnyitott ablakokat úgy, hogy a takart ablakoknak kilátszik a címsora. Erre, illetve bármely, a takarásból „kilógó" ablakrészre kattintva is válthatunk munkaablakot.

Tile Windows Horizontally: Egymás fölé rendezi a megnyitott ablakokat úgy, hogy a rendelkezésre álló helyet optimálisan kitöltse.

Tile Windows Vertically: Egymás mellé rendezi a megnyitott ablakokat.

Arrange Icons: Akkor adható ki, ha vannak ikonizált (minimális) méretű munkaablakaink. A parancs ezeket egymás mellé rendezi.

Close Window: Bezárja az aktív munkaablakot.

Close all Windows: Bezárja az összes megnyitott munkaablakot.

Redraw: Újrarajzolja, felfrissíti az aktív munkaablak tartalmát.

Toolbar Dialog: Megjeleníti az **Options** párbeszédpanel eszköztárakat beállító lapját. Ugyanez a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** vagy **Toolbars** parancsával is elérhető.

Property Bar: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt rajzelem jellemzőinek beállítására és lekérdezésére szolgáló tulajdonságsávot.

Toolbox: Megjeleníti vagy elrejti a rajzeszközöket tartalmazó szerszámosládát.

Standard Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti a leggyakrabban használt parancsokat tartalmazó Standard eszköztárat.

Text Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti a szövegek jellemzőinek beállítására alkalmazható Text eszköztárat.

Zoom Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti a képrészlet megjelenítés nagyítására, kicsinyítésére szolgáló Zoom eszköztárat.

Internet Object Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti az Internet eszköztárat.

Transform Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti a rajzelemek átalakítására szolgáló Transform eszköztárat.

Dockers

Ki- vagy bekapcsolják a megfelelő dokkolt ablakokat. Ezek nagy része megfelel a korábbi roll-up ablakoknak. Az új kialakítással a program kezelése, a parancsok kiadása még kényelmesebbé vált. A következő ikonokkal a munkaterületen megjelenő eszközök megjelenését kapcsolhatjuk be (lenyomott állapotban) vagy ki (az ikon felengedett állapotában).

Position Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum mozgatására szolgáló dokkolt ablakot.

Rotate Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum forgatására alkalmazható dokkolt ablakot.

Scale and Mirror Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum x vagy y irányú nyújtására, illetve tükrözésére szolgáló dokkolt ablakot.

Size Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum átméretezésére alkalmazható dokkolt ablakot.

Skew Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum döntésére szolgáló dokkolt ablakot.

Node Edit Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum csomópontjainak szerkesztésére használható dokkolt ablakot.

Weld: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok összehegesztésére szolgáló dokkolt ablakot.

Intersect: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok közös részének kivágására alkalmazható dokkolt ablakot.

Trim: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok szétvágására használható dokkolt ablakot.

Color Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a színbeállító dokkolt ablakot.

Special Fill Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum kitöltésére szolgáló dokkolt ablakot.

Pen Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a rajzeszköz-beállító dokkolt ablakot.

Envelope Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum befoglalóba helyezésére szolgáló dokkolt ablakot.

Blend Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a két kijelölt objektum áttűnésének beállítására használható dokkolt ablakot.

Extrude Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum kihúzására szolgáló dokkolt ablakot.

Contour Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum kontúr hatásának beállítására alkalmazható dokkolt ablakot.

Lens Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a lencse dokkolt ablakot.

Fit Text To Path: Megjeleníti vagy elrejti a szöveget útvonalra igazító dokkolt ablakot.

Bitmap Color Mask Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a bitképes színmaszk dokkolt ablakát.

View Manager: Megjeleníti vagy elrejti a nézetvezérlő dokkolt ablakot.

Graphic and Text Styles: Megjeleníti vagy elrejti a stíluskezelő dokkolt ablakot.

Scrapbook: Megjeleníti a professzionális megoldásokat tartalmazó albumot. Ebből Clipart képeket, fényképeket, kitöltési mintázatokat, szegélyeket, térbeli modelleket és FTP oldalakat választhatunk. Ezek kezelésére szolgál a **Tools** menü **Scrapbook** ▸ almenüje is.

Script and Preset: Előre beállított utasítás-sorrendeket és előre elkészített, összetett rajzelem-mintákat kezelő dokkolt ablakot jelenít meg.

Symbols: Megjeleníti vagy elrejti a szimbólumok beillesztésére alkalmazható dokkolt ablakot.

Object Data: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumhoz adatok kapcsolására szolgáló dokkolt ablakot.

Object Properties: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum jellemzőit bemutató dokkolt ablakot.

Linear Dimensions Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a vonalas méretezés dokkolt ablakát.

Angular Dimensions Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a szögméretezés dokkolt ablakát.

Internet Bookmark Manager: Megjeleníti vagy elrejti az Internetes csatolások kezelésének ablakát.

Link Manager: Megjeleníti vagy elrejti a csatolások kezelésének ablakát.

Artistic Media: Megjeleníti vagy elrejti a művészi rajzeszköz beállításának ablakát.

Object Manager: Megjeleníti vagy elrejti az objektumkezelő ablakát.

HTML Object Conflict: Megjeleníti vagy elrejti az Internetes csatolások, hibák feltárásának ablakát.

Color Styles: Megjeleníti vagy elrejti a színstílusok ablakát.

Color Palettes

A színpalettákkal kapcsolatos műveletek ikonjai. Ezekkel vagy a **Window** menü **Color Palettes** ▸ almenüjének parancsaival megjeleníthetjük vagy elrejthetjük a megfelelő palettát. A paletták színmintáiból a bal egérgombbal kattintva a kitöltő, a jobb egérgombbal kattintva a körvonal színét választjuk ki.

No Palette: Elrejti az összes megjelenített palettát.

Uniform Colors: Megjeleníti a Uniform Colors palettát.

Microsoft® Internet Explorer: Megjeleníti a MS Internet Explorer palettát.

Netscape Navigator(TM): Megjeleníti a Netscape Navigator palettát.

PANTONE MATCHING SYSTEM®: Megjeleníti a Pantone Matching System palettát.

PANTONE® HEXACHROME(TM): Megjeleníti a Pantone Hexachrome palettát.

TRUMATCH: Megjeleníti a Trumatch palettát.

Color Palette Browser: Megjeleníti a Color Palette Browser dokkolt ablakot, amelyben a fentieken kívüli palettákat is elrejthetjük vagy megjeleníthetjük.

Help kategória

A kategória a súgó kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazza, amelyek egyébként a **Help** menün keresztül érhetők el. A súgó kezelésével a második fejezetben részletesen foglalkoztunk.

Help Contents: Megjeleníti a súgó tartalomjegyzékét jelentő **Help Topics** párbeszédpanelt. Megfelel az F1 funkcióbillentyű lenyomásának, illetve a **Help/Help Topics** parancsnak.

What's This? Help: Megfelel a Shift+F1 funkcióbillentyű lenyomásának, illetve a **Help/What's This?** parancsnak.

CorelTUTOR: Megjeleníti a CorelDRAW tankönyvet. Ebben feladat szerinti csoportosításban kapjuk a program legfontosabb eszközeinek ismertetését.

Hints: Mintegy beépített tanfolyamként, tanácsadó lapokat jelenít meg, amelyek bemutatják a legfontosabb műveletek végrehajtását.

Technical Support: Ismerteti a programmal kapcsolatos terméktámogatási rendszert, illetve a program által olvasható és írható állományformátumokat.

About CorelDRAW: Megjeleníti a termékre vonatkozó szerzői jogi, valamint licensz információkat, lekérdezhetjük a számítógép és az operációs rendszer környezeti jellemzőit. Megadhatjuk a regisztráció során kapott személyi azonosító számunkat (PIN), amelyet a program az Interneten keresztül végrehajtott terméktámogatási funkciók elindításakor használ fel.

A CorelDRAW billentyűparancsai

Funkcióbillentyűk és azok kombinációi

A funkcióbillentyűk, a billentyűparancsok és hívóbetűk mellett, a gyakran használt parancsok gyors elérését teszik lehetővé. Az alábbi felsorolás a CorelDRAW-ban használható billentyűparancsok egy részét tartalmazza.

Billentyű	Hatása
F1	Megjeleníti a Help Topics párbeszédpanelt.
Shift+F1	Segítséget nyújt egy képernyőelemmel vagy az aktív paranccsal kapcsolatban. A kérdőjelre változott kurzorral kell megjelölni azt a helyet, amelyre vonatkozóan segítséget várunk.
F2	Kiválasztja a Nagyítást a Nagyító eszköztárból.
Ctrl+F2	Megnyitja a Látványkezelőt.
Alt+F2	Megnyitja a Lineáris méret dokkolt ablakot.
Shift+F2	A kijelölt elemeket nagyítja fel.
F3	Lekicsinyíti a rajzot.
Shift+F3	Szöveges objektumban megjeleníti a kisbetű/nagybetű váltására szolgáló (Change Case) párbeszédpanelt.
Ctrl+F3	Megnyitja a Rétegkezelőt.
Alt+F3	Megnyitja a Lencse dokkolt ablakot. Szöveges objektumban megjeleníti a szövegkeresés (Find Text) párbeszédpanelt.
F4	Megváltoztatja az aktuális megjelenítést úgy, hogy valamennyi objektum elférjen a rajzablakban, és azt az objektumok a legjobban kitöltsék.
Shift+F4	A teljes oldalt mutatja.
F5	Kiválasztja a művészi rajzeszközt.
Ctrl+F5	Megnyitja a Stíluskezelőt.
Alt+F5	Megnyitja a Készminták dokkolt ablakot.
F6	Kiválasztja a Téglalap eszközt.
F7	Kiválasztja az Ellipszis eszközt.
Alt+F7	Megnyitja az Átalakítás/Pozíció dokkolt ablakot.

Ctrl+F7	Megnyitja a Burkológörbe dokkolt ablakot.
Shift+F7	Megnyitja a Toll dokkolt ablakot.
F8	Kiválasztja a Grafikus szöveg eszközt.
Alt+F8	Megnyitja az Átalakítás/Forgatás dokkolt ablakot.
Ctrl+F8	A grafikus szöveget bekezdésszöveggé, a bekezdésszöveget grafikus szöveggé alakítja.
F9	Átkapcsol a Teljes képernyős bemutató és a normál megjelenítés között.
Shift+F9	Vált a rajz utolsó két alkalmazott megjelenítési módja között (például a rajz normál és nyomtatáshű (Enhanced) megjelenítése között).
Alt+F9	Megnyitja az Átalakítás/Méretezés dokkolt ablakot.
F10	Kiválasztja a Formázó eszközt.
Alt+F10	Megnyitja az Átalakítás/Méret dokkolt ablakot.
Ctrl+F10	Megnyitja az Options/Text párbeszédpanelt.
F11	Megnyitja a Színátmenetes kitöltés (Fountain Fill) párbeszédpanelt.
Shift+F11	Megnyitja az Egységes kitöltés (Uniform Fill) párbeszédpanelt.
Ctrl+F11	Megnyitja a Szimbólumok dokkolt ablakot.
Alt+F11	Megnyitja a Visual Basic szerkesztőablakot.
F12	Megnyitja a Kihúzó toll (Outline Pen) párbeszédpanelt.
Shift+F12	Megnyitja a Körvonalszín (Outline Color) párbeszédpanelt.

Fájlkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+N	Új dokumentum.
Ctrl+O	Megnyitás.
Ctrl+I	Importálás.
Ctrl+E	Az aktív dokumentum exportálása.
Ctrl+S	Az aktív dokumentum mentése.
Ctrl+P	Az aktív dokumentum nyomtatása.

Szerkesztő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+Z	Az utolsó parancs visszavonása.
Ctrl+Shift+Z	A visszavont parancs érvényesítése (Mégis).

Ctrl+R	Az utolsó parancs ismétlése.
Ctrl+X vagy Shift+Del	Kivágás a vágólapra.
Ctrl+C vagy Ctrl+Ins	Másolás a vágólapra.
Ctrl+V vagy Shift+Ins	Beillesztés a vágólapról.
Ctrl+D	Másolatot készít a kijelölt objektumról.
Del vagy Delete	Törli a kijelölt objektumot, szövegkeretben vagy párbeszédpanel mezőben a kurzor helyén álló karaktert.
Ctrl+Shift+A	Az előzetesen kijelölt objektumra másolja a parancs kiadása után megjelölt objektum körvonal és kitöltési jellemzőit. A másolandó jellemzőket párbeszédpanelen pontosítjuk.

Látványkezelés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Ctrl+F2	Megnyitja a Látványkezelőt.
Shift+F4	A teljes oldalt mutatja.
Shift+F9	Vált a rajz utolsó két alkalmazott megjelenítési módja között.
F2	Kiválasztja a Nagyítást a Nagyító eszköztárból.
F3	Lekicsinyíti a rajzot.
F4	Megváltoztatja az aktuális megjelenítést úgy, hogy valamennyi objektum elférjen a rajzablakban, és azt az objektumok a legjobban kitöltsék.
F9	Teljes képernyős megjelenítés.
Ctrl+J	Megjeleníti az Options/Workspace párbeszédpanelt.
Ctrl+W	Újrarajzolja a szerkesztőablak tartalmát.
Alt+F11	Megnyitja a Visual Basic szerkesztőablakot.
H	Kiválasztja a rajzterület mozgatásra szolgáló eszközt. A rajzterület egeres mozgatását valamelyik rajz- vagy kijelölőeszköz kiválasztásával fejezzük be.

Oldalkezelés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Ctrl+F5	Stílusok dokkolt ablako.
Ctrl+Y	Rácshoz igazodás.
Alt+↑	Felfelé mozgatja (scrollozza) a rajzterületet a Corel munkaterületén.
Alt+↓	Lefelé mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.

Alt+→	Jobbra mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.
Alt+←	Balra mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.
PgUp	A következő oldalra lép.
PgDn	Az előző oldalra lép.

Elrendezés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Alt+F7	Megjeleníti az Átalakítás/Pozíció dokkolt ablakot.
Alt+F8	Megjeleníti az Átalakítás/Forgatás dokkolt ablakot.
Alt+F9	Megjeleníti az Átalakítás/Méretezés dokkolt ablakot.
Alt+F10	Megjeleníti az Átalakítás/Méret dokkolt ablakot.
Ctrl+G	Megjeleníti az Igazítás és eloszlás tulajdonságsávot.
Shift+PGUP	Előre lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Shift+PGDN	Hátra. lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+PGUP	Egy hellyel előrébb lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+PGDN	Egy hellyel hátrább lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+G	A kijelölt objektumokat csoportba foglalja.
Ctrl+U	A kijelölt csoportot felbontja elemeire.
Ctrl+L	Kombinálja a kiválasztott objektumokat.
Ctrl+K	Szétszedi a kiválasztott objektumokat.
Ctrl+Shift+Q	A kiválasztott körvonalat objektummá alakítja.
Ctrl+Q	A kiválasztott objektumokat görbévé alakítja.
Ctrl+Y	Az objektumokat a rácsra igazítja.

Objektummozgatás billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
↑	Felfelé mozgatja a kijelölt objektumot.
↓	Lefelé mozgatja a kijelölt objektumot.
→	Jobbra mozgatja a kijelölt objektumot.
←	Balra mozgatja a kijelölt objektumot.
Shift+↑	Nagyobb ugrással mozgatja felfelé a kijelölt objektumot.
Shift+↓	Nagyobb ugrással mozgatja lefelé a kijelölt objektumot.
Shift+→	Nagyobb ugrással mozgatja jobbra a kijelölt objektumot.
Shift+←	Nagyobb ugrással mozgatja balra a kijelölt objektumot.

P	A kijelölt objektumot a lap közepére helyezi.

Szövegkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+B	Félkövér írásmódot vált.
Ctrl+I	Dőlt írásmódot vált.
Ctrl+J	A bekezdést sorkizártan igazítja.
Ctrl+L	A bekezdést balra igazítja.
Ctrl+N	Megszünteti a bekezdés igazítását.
Ctrl+R	A bekezdést jobbra igazítja.
Ctrl+T	Megjeleníti a karakterjellemzők beállítására szolgáló (Format Text) párbeszédpanelt.
Ctrl+U	Aláhúzott írásmódot vált.
Ctrl+F	Vonalra illesztés.
Alt+F12	Illesztés a betűvonalra.
Ctrl+F12	Helyesírás-ellenőrzés.
Ctrl+Shift+F	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a karakterkészlet-választó listába lép.
Ctrl+Shift+K	A kijelölt szöveget kisbetű méretű csupa nagybetűs írásmódúra (small caps) alakítja.
Ctrl+Shift+P	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a betűméret választó listába lép.
Ctrl+Shift+S	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.
Ctrl+Shift+T	Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló Edit Text párbeszédpanelt.
Ctrl+Numpad2	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét.
Ctrl+Numpad8	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét.
Ctrl+Numpad4	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet megelőzőre csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét.
Ctrl+Numpad6	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet követőre növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét.

↑	A kurzor feletti sorra lép.
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó bekezdés elejére lép.
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A szövegkeret első karakterére lép.
Ctrl+End	A szövegkeret utolsó karakterére lép.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum eleje felé lép.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum vége felé lép.
Shift+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzor feletti sorig terjedő szakaszt.
Shift+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzor alatti sorig terjedő részt.
Shift+→	Kijelöli a kurzort követő karaktert.
Shift+←	Kijelöli a kurzort megelőző karaktert.
Shift+Ctrl+→	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+←	Kijelöli a kurzortól a kurzort megelőző szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó bekezdés elejéig terjedő szakaszt.
Shift+Ctrl+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő bekezdés elejéig terjedő részt.
Shift+Home	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor elejéig terjedő szakaszt.
Shift+End	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor végéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+Home	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret első karakteréig terjedő szakaszt.
Shift+Ctrl+End	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret utolsó karakteréig terjedő szakaszt.
Shift+PgUp	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum eleje felé.
Shift+PgDn	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum vége felé.

Eszközkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+J	Beállítások.

Ctrl+F2	Látványkezelő.
Ctrl+F11	Szimbólumok.
Alt+F5	Készminták.
Alt+F2	Lineáris méret.
Alt+Enter	Megjeleníti az objektumtulajdonságok dokkolt ablakot.
A	Kiválasztja a spirálrajzoló eszközt.
D	Kiválasztja a táblázatlétrehozó eszközt.
G	Kiválasztja az interaktív kitöltő eszközt.
I	Kiválasztja a művészi rajzeszközt.
M	Kiválasztja az alakformázó eszközt.
X	Kiválasztja a radír eszközt.
Z	Kiválasztja a sokszögrajzoló eszközt.

Párbeszédpanel-kezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
TAB	Továbblép a következő listamezőhöz, szövegmezőhöz, jelölőnégyzethez, parancsgombhoz vagy kapcsolócsoporthoz.
SHIFT + TAB	Visszalép az előző listamezőhöz, szövegmezőhöz, jelölőnégyzethez, parancsgombhoz vagy kapcsolócsoporthoz.
Nyíl billentyűk	Az éppen aktív választókapcsolók csoportján belül lépked és kiválaszt.
Szóköz billentyű	Az aktív jelölőnégyzetet kapcsolja be vagy ki, vagy az aktív parancsgombot érvényesíti.
Ctrl+Home	A párbeszédpanel mező első karakterére lép.
Ctrl+End	A párbeszédpanel mező utolsó karakterére lép.
Betűbillentyűk	Egy aktív listamezőben a következő, ezzel a betűvel kezdődő tételre lép.
ALT + aláhúzott betű	Az aláhúzott betűvel jelölt tételt választja ki.
ENTER	Az aktív nyomógombot érvényesíti.
ESC	A módosítások figyelembevétele nélkül bezárja a párbeszédpanelt.

A program menüszerkezete

Könyvünkben nem alkalmaztunk tárgymutatót. Helyette a program menüszerkezetének bemutatását kiegészítettük a parancsok magyar megfelelőivel és fellelhetőségüket segítő oldalszámokkal.

File (fájl) menü

New	Új dokumentum		73
New From Template	Új dokumentum sablon alapján		79
Open	Megnyitás		82
Close	Bezárás		99
Save	Mentés		97
Save As	Mentés másként		97
Revert	Újratölti a mentett változatot		
Acquire Image ▸	Select Source	Képbeolvasó eszköz választása	347
	Acquire	Képbeolvasás a választott eszközről	347
Digital Camera ▸	Select Camera	Digitális fényképezőgép választása	351
	Get Image	Képbeolvasás	351
	Send Image	Képküldés	
	Camera Online		
Import	Importálás		170, 343
Export	Exportálás		
Send	Küldés		
Print	Nyomtatás		26, 391
Print Preview	Nyomtatási kép		391, 397
Print Setup	Nyomtatási beállítások		392
Prepare For Service Bureau	Anyagkivonat támogatáshoz		
Publish To Internet	Exportálás Internetre		25

Publish To PDF	Exportálás Portable Document Formatban		
Document Info	Dokumentumadatok		
Version Control ▸	Archive Document		
	Retrieve From Current Archive		
	Retrieve From Saved Archive		
Corel Online ▸	Designer.com		
	Clipart & Photos Online		
	Templates Online		
Exit	Kilépés		100

Edit (szerkesztés) menü

Undo	Visszavonás		73, 99
Redo	Mégis		73, 100
Repeat	Ismét		73
Cut	Kivágás		248, 343
Copy	Másolás		248, 343
Paste	Beillesztés		248, 343
Paste Special	Irányított beillesztés		249
Delete	Törlés		247
Select All/ Mindent kijelöl	Objects	Összes objektum	184
	Text	Összes szöveg	184
	Guidelines	Összes vezetővonal	
	Nodes	Összes csomópont	
Find and Replace/ Keresés és csere ▸	Find Objects	Objektum keresése	217, 219
	Replace Objects	Objektum cseréje	217, 228
	Find Text	Szöveg keresése	186, 217, 230
	Replace Text	Szöveg cseréje	187, 217, 230
	find pantone fills	P. kitöltő keresése	217
	find pantone outlines	P. körvonal keresése	217
	find overprinted outlines	Túlnyomott körvonal keresése	217
	find scale with image off	Kikapcsolt kép keresés	217
	find text with rgb fills	RGB színnel kitöltött szöveg keresése	217
Duplicate	Másolat		96

Clone	Hasonmás		249
Copy Properties From	Jellemzők felvétele		206, 429
Insert New Internet Object ▸	Java applet	Java applet	
	Embedded file	Beágyazott fájl	
	Simple Button	Egyszerű nyomógomb	
	Submit Button	Elküld nyomógomb	
	Reset Button	Reset nyomógomb	
	Radio Button	Választókapcsoló	
	Check Box	Jelölőnégyzet	
	Text Edit Field	Szövegmező	
	Text Edit Box	Szövegablak	
	Popup Menu	Legördülő menü	
	Options List	Kiválasztó lista	
Insert New Object	Új objektum beszúrása		352
Insert Bar Code	Vonalkód beszúrása		132
Object	Objektum		134, 353
Links	Csatolások		
Properties	Tulajdonságok		

View (látvány) menü

Simple Wireframe	Egyszerű körvonalak	88
Wireframe	Csak a körvonalak	88
Draft	Gyorsrajz	88
Normal	Normál	89
Enhanced	Kiemelt	89
Full-Screen Preview	Teljes képernyős	90
Preview Selected Only	Csak a kijelölt	91
Rulers	Vonalzók	89, 92
Grid	Rács	89, 93, 105
Guidelines	Vezetővonalak	90, 106
Bleed	Oldalcsonkítás	76, 90, 396, 434
Printable Area	Nyomtatható terület	89
Overprinted Objects	Túlnyomott objektumok	434
Text Frames	Szövegkeretek	177, 486
Snap To Grid	Rácshoz igazodás	92, 93, 104, 105
Snap To Guidelines	Vezetővonalhoz igazodás	104, 106, 109
Snap To Objects	Objektumhoz igazodás	104, 109
Grid and Ruler Setup	Vonalzó és rács beállítása	91, 93, 105
Guidelines Setup	Vezetővonalak beállítása	106

Layout (oldal) menü

Insert Page	Oldal beszúrása	101
Delete Page	Oldal törlése	101, 103, 247
Rename Page	Oldal átnevezése	101, 255, 422
Go To Page	Ugrás oldalra	185
Switch Page Orientation	Laptájolás váltása	102, 422
Resize Page	Oldal átméretezése	57, 102
Page Setup	Oldalbeállítások	57, 75, 95, 103

Arrange (elrendezés) menü

Transformation	Átalakítás		101, 427
Clear Transformations	Átalakítás törlése		428
Align and Distribute	Objektumok illeszkedése		213, 249
Order/Sorrend ▸	To Front	Előre	252
	To Back	Hátra	252
	Forward One	Előrébb	252
	Backward One	Hátrébb	252
	In Front Of	Elé	252
	Behind	Mögé	252
	Reverse Order	Fordított sorrend	252
Group	Csoportbafoglalás		253
Ungroup	Csoport kibontása		253, 301
Ungroup All	Minden csoport kibontása		253
Combine	Kombinálás		214, 252, 270
Break Apart	Szétszedés		253, 282
Lock Object	Objektum zárolás		253
Unlock Object	Zárolás feloldása		253
Unlock All Objects	Összes zárolás feloldása		253
Shaping ▸	Weld	Forrasztás	296
	Trim	Levágás	297
	Intersect	Metszet	298
Separate	Leválasztás		300
Convert To Curves	Görbévé alakítás		112
Convert Outline To Object	Körvonal objektummá alakítása		236

Effects (hatások) menü

Color Adjustment ▸	Level Equalization	Kiegyenlítés	359
	Local Equalization	Helyi kiegyenlítés	360
	Tone Curve	Színösszetevő módosítás	361
	Brightness-Contrast-Intensity	Világosság, kontraszt, fényerő	360, 363
	Color Balance	Színkiegyensúlyozás	363
	Gamma	Gamma eltolás	364
	Hue-Saturation-Lightness	Színárnyalat, telítettség, fényesség	364
	Selective Color	Színkiválasztás	364
	Sample/Target Balance	Színcsatorna kiegyenlítés	366
	Replace Colors	Színcsere	366
	Desaturate		
Transform ▸	Deinterlace	Szaggatás megszüntetése	367
	Invert	Invertálás	367
	Posterize	Pixelek nagyítása	367
Artistic Media	Művészi eszköz		281
Lens	Lencse		323
Add Perspective	Perspektíva felvétele		
Powerclip/Formába helyezés ▸	Place Inside Container	Tárolóba helyezés	327
	Extract Contents	Tartalom kivétele	328
	Edit Contents	Tartalom szerkesztése	328
	Finish Editing This Level	Vége e szint szerkesztésének	328
Clear Effect	Hatás törlése		313, 321
Copy Effect/ Hatás másolása ▸	Perspective From	Perspektíva másolása	327
	Envelope From	Burkológörbe másolása	311
	Blend From	Átváltozás másolása	305
	Extrude From	Kihúzás másolása	320
	Contour From	Kontúr másolása	322
	Lens From	Lencse másolása	326
	PowerClip From	Formábahelyezés másolása	328
	Drop Shadow From	Vetett árnyék másolása	312
	Distortion From	Torzítás másolása	299

Clone Effect/ Hatás hasonmás ▸	Blend From	Átváltozás hasonmás	305
	Extrude From	Kihúzás hasonmás	321
	Contour From	Kontúr hasonmás	323
	Drop Shadow From	Vetett árnyék hasonmás	313
Tools Online			

Bitmaps (bitképek) menü

Convert to Bitmap	Bitképpé alakít		354
Edit Bitmap	Bitkép szerkesztése		356
Crop Bitmap	Bitkép vágás		357
Trace Bitmap	Vektorizálás		357
Resample	Átméretezés		357
Mode/Átalakítás ▸	Black and White (1 bit)	Fekete-fehérre	368
	Grayscale (8 bit)	Szürkeskálára	368
	Duotone (8 bit)	Kéttónusú képre	368
	Paletted (8 bit)	Színmintára	368
	RGB Color (24 bit)	RGB színek	368
	Lab Color (24 bit)	Lab színek	368
	CMYK Color (24 bit)	CMYK színek	368
	Apply ICC Profile		
Inflate Bitmap ▸	Auto Inflate Bitmap		
	Manually Inflate Bitmap		
Bitmap Color Mask	Bittérképes színmaszk		357, 473, 495
Resolve Link	Csatolás felbontása		
Update From Link	Csatolás aktualizálása		
3D Effects/ 3D hatások ▸	3D Rotate	Térbeli forgatás	369
	Cylinder	Henger	369
	Emboss	Domborítás	369
	Page Curl	Lapfül	369
	Perspective	Térhatás	370
	Pinch Punch	Hálós torzítás	370
	Sphere	Gömb	370
Art Strokes/ Művészi ▸	Charcoal	Szénrajz	370
	Conté Crayon	Pasztellkréta	371
	Crayon	Színes ceruza	371
	Cubist	Kubista	371
	Impressionist	Impresszionista	371
	Palette Knife	Késrajz	372

		Pastels	Pasztellkép	372
		Pen & Ink	Tollrajz	372
		Pointillist	Pointillista	372
		Scraperboard	Kaparókés	373
		Sketch Pad	Vázlat	373
		Watercolor	Vízfestmény	373
		Water Marker	Szívópapír	373
		Wave Paper	Durva papír	374
Blur/ Elkenés	▸	Directional Smooth	Irányított lágyítás	374
		Gaussian Blur	Véletlenszerű lágyítás	374
		Jaggy Despecle	Szaggatás	375
		Low Pass	Kis elmosódás	375
		Motion Blur	Irányban elkenés	375
		Radial Blur	Sugaras elkenés	375
		Smooth	Simítás	376
		Soften	Lágyítás	376
		Zoom	Nagyítás	376
Color Transform / Színátalakítás	▸	Bit Planes	Színcsökkentés	377
		Edit Duotone	Kéttónusú kép	377
		Halftone	Féltónus	377
		Psychedelic	Pszichedelikus	377
		Solarize	Túlexponálás	378
Contour/ Körvonal	▸	Edge Detect	Élkijelzés	378
		Find Edges	Élkeresés	378
		Trace Contour	Élek követése	379
Creative	▸	Crafts	Képösszerakás	379
		Crystalize	Kristályosítás	379
		Fabric	Gyártási nyomok	380
		Frame	Képkeret	380
		Glass Block	Üvegtégla	380
		Kid's Play	Képösszerakás gyerekjátékból	380
		Mosaic	Mozaik	381
		Particles	Nagyobb részek	381
		Scatter	Szétfoszlatás	381
		Smoked Glass	Üvegtakarás	381
		Stained Glass	Üvegmozaik	382
		Vignette	Címkefakítás	382
		Vortex	Örvényhatás	382
		Weather	Időjárás hatása	382
Distort	▸	Blocks	Blokktorzítás	383
		Displace	Áthelyezés	383
		Offset	Eltolás	

		Pixelate	Képpont növelés	384
		Ripple	Hullámtorzítás	384
		Swirl	Örvény	384
		Tile	Csempe	384
		Wet Paint	Nedvesítés	385
		Whirlpool	Örvény	385
		Wind	Szél	385
Noise/Zaj	▸	Add Noise	Zajképzés	386
		Diffuse	Zaj szétoszlatása	386
		Dust and Scratch	Por és karcolás	386
		Maximum	Zajszűrés képpontvilágosítással	386
		Median	Átlagolás	387
		Minimum	Zajszűrés képpontsötétítéssel	387
		Remove Moiré	Moiré eltávolítása	387
		Remove Noise	Zajszűrés	387
Sharpen/ Élesítés	▸	Adaptive Unsharp	Kiemeléses élesítés	388
		Directional Sharpen	Irányított élesítés	388
		High Pass	Részletcsökkentés	388
		Sharpen	Élesítés	388
		Unsharp Mask	Összemosó képélesítés	389
Plug-Ins/ Bedolgozók	▸	Digimarc ▸	Embed Watermark Vízjel beágyatás Read Watermark Vízjel olvasása	25
		Fancy ▸	Julia Set Explorer Terrazzo	389
		HSOFT ▸	Squizz 1.5	

Text (szöveg) menü

Format Text	Szöveg formázás		188, 190
Edit Text	Szöveg szerkesztés		189
Fit Text To Path	Vonalra illesztés		202
Fit Text To Frame	Szöveg nagyítása kerethatárig		204
Align To Baseline	Illesztés a betűvonalra		
Straighten Text	Szöveg alaphelyzetbe		
Writing Tools	Spell Check	Helyesírás	207
	Grammatik	Nyelvtani ellenőrzés	207
	Thesaurus	Szinonima szótár	

	Type Assist	Gyorsjavítás	207
Change Case	Kisbetű és nagybetű váltása		188
Make Text HTML Compatible	Konvertálás HTML szöveggé		
Convert	Konvertálás		187
Text Statistics	Statisztika		
Show Non-Printing Characters	Nem nyomtatható jelek látszanak		176
Fonts Online	Online kapcsolat		

Tools (eszközök) menü

Options	Beállítások		22, 56, 73, 103, 130, 175, 409
Color Management	Színkezelő		
Object Manager	Objektumkezelő		254
Object Data Manager	Objektumadat kezelő		259
View Manager	Látványkezelő		87, 93
Link Manager	Csatoláskezelő		
Internet Bookmark Manager	Internet könyvjelzőkezelő		445
HTML Object Conflict	HTML hibakeresés		423, 496
Color Styles	Színstílusok		20, 342
Palette Editor	Paletta szerkesztő		139, 341
Graphic and Text Styles	Grafikus és szövegstílusok		205
Symbols and Special Characters	Szimbólumok és különleges karakterek		211
Scrapbook ▸	Browse	Böngésző	491
	Clipart	Clipartok	491
	Photos	Fényképek	491
	Favorite Fills and Outlines	Készminták és körvonalak	492
	3D Models	Térbeli modellek	492
	FTP Sites	FTP oldalak	492
Create/Létrehozás ▸	Arrow	Nyíl	235
	Pattern	Mintázat	244
	Symbol	Szimbólum	215
Corel SCRIPT ▸	Script and Preset Manager	Szkriptkezelő	81, 490, 496
	Run Script	Futtatás	
	Corel SCRIPT Editor	Szerkesztés	

Visual Basic ▸	Play	
	Visual Basic Editor	
	Security	
Scripts Online		
Color Profiles Online		

Window (ablak) menü

New Window	Új ablak		87
Cascade	Lépcsőzetesen		87
Tile Horizontally	Egymás alatt		87
Tile Vertically	Egymás mellett		87
Arrange Icons	Ikonok elrendezése		87
Color Palettes ▸	None		20, 332
	CorelDRAW Palette		139
	Uniform Colors		139
	HKS Colors		139
	Microsoft Internet Explorer		139
	Netscape Navigator (TM)		139
	Pantone Matching System – Coated		139
	Pantone Matching System – Uncoated		139
	Pantone Matching System – Corel 8		139
	Pantone Process Color System		139
	Pantone Hexachrome – Coated		139
	Pantone Hexachrome – Uncoated		139
	Pantone Metallic Colors – Unvarnished		139
	Pantone Pastel Colors – Coated		139
	Pantone Pastel Colors – Uncoated		139
	TRUMATCH Colors		139
	Open Palette	Paletta nyitás	338
	Color Palette Browser	Paletta böngészés	339
	Create Palette From Selection	Paletta kialakítása	341

		kijelölésből		
	Create Palette From Document	Paletta kialakítása a dokumentumból	342	
	Palette Editor	Paletta szerkesztő	340	
Dockers ▸	Object Manager	Objektumkezelő	56, 254	
	Object Data Manager	Objektumadat kezelő	259	
	View Manager	Látványkezelő	87, 93	
	Link Manager	Csatoláskezelő		
	Internet Bookmark Manager	Internet	445	
	HTML Object Conflict	HTML hibák	423, 496	
	Bitmap Color Mask	Bitképes színmaszk	357, 473, 495	
	Lens	Lencse	323	
	Artistic Media	Művészi eszköz	281	
	Transformation	Átalakítás	265, 288	
	Shaping ▸	Weld	Forrasztás	296
		Trim	Levágás	297
		Intersect	Metszet	298
	Color	Szín	137, 242	
	Color Palette Browser	Színkezelő	339	
	Color Styles	Színstílusok	342	
	Graphic and Text Styles	Grafikus és szövegstílus	205	
	Symbols and Special Characters	Szimbólumok és különleges karakterek	211	
	Scrapbook ▸	Browse	491	
		Clipart	491	
		Photos	491	
		Favorite Fills and Outlines	492	
		3D Models	492	
		FTP Sites	492	
	Script and Preset Manager	Szkriptkezelő	81, 490, 496	
Toolbars	Eszköztárak		288	
Close	Ablak bezárása		87, 99, 494	
Close All	Összes ablak bezárása		87, 99, 494	
Refresh Window	Ablak frissítése		85	

Help (súgó) menü

Help Topics	Témakörök	59, 497
What's This?	Mi ez?	70, 497
CorelTUTOR	Tanfolyam	68, 497
Hints	Tankönyv	68, 497
What's New?	Újdonságok	70, 497
Technical Support	Terméktámogatás	71, 497
Corel on the Web/ Corel a weben ▸	Corel Home Page	25, 71
	Designer.com	
	Shop @Corel	
	Printing Info	
	Technical Support	
	Corel FTP site	
	Corel Newsgroups	
	Product Suggestions	
	Training and Certification	
	Approved Service Bureaus	
	Update Links	
About CorelDRAW	Névjegy	71, 497

A program ikonjai

File & Layout

File

New 73, 416
New From Template 79, 416
Open 82, 417
Close 99, 417
Save 97, 417
Save As 97, 417
Save All 97, 417
Revert 417
Import 170, 343, 417
Export 419
Publish To Internet 419
Publish To PDF 419
Select a TWAIN source 347, 419
Acquire using TWAIN 347, 419
Send 419
Seelect a digital camera 351, 419
Download images from a digital camera 351, 419
Upload images to a digital camera 419
Print 419
Print Preview 419
Print Merge 420
Print Setup 420
Prepare For Service Bureau 420
Document Info 420
Archive Document 421
Retrieve Version 421
Retrieve Archive 421
Exit 421

Page Layout

Insert Page 101, 421
Delete Page 101, 247, 421
Rename Page 101, 422
Insert Page After 101, 422
Insert Page Before 101, 422
Delete Page 101, 247, 422
Change Current Page Orientation 422
Change Current Page Size 422
Go to Page 185, 422
Previous Page 186, 422
Next Page 186, 422
Page Setup 75, 422
Paper Type/Size 422

0.1 "
0.1 " Paper Width and Height 96, 422
Portrait 96, 422
Landscape 96, 422

Space Savers

Paper Type/Size 96, 422
Paper Width and Height 96, 422

Styles, Layers & Object Mgmt

Graphic and Text Styles 205, 423
Color Styles 342, 423
Object Manager 254, 423
HTML Object Conflict 423
Style Properties 423
Save Style 423
Revert To Style 424
Style List 424

Edit & Transform

Node Editing

Node Edit Docker Window 269, 425
Shape Tool 171, 425
Add Node(s) 151, 269, 425
Delete Node(s) 151, 270, 425
Auto-Close Curve 121, 271, 425
Join Twon Nodes 270, 426
Break Curve 270, 426
Extend Curve to Close 271, 426
Extract Subpath 271, 426
Reverse Curve Direction 272, 426
Convert Curve To Line 151, 272, 426
Convert Line To Curve 151, 270, 426
Make Node A Cusp 151, 272, 426
Make Node Smooth 151, 273, 426
Make Node Symmetrical 151, 273, 426
Auto-Reduce Curve 273, 426
Enable Node Tracking 274, 277, 426
Stretch and Scale Nodes 273, 426
Rotate and Skew Nodes 274, 293, 426
Align Nodes 274, 426
Elastic Mode 269, 427

Transform

Last Selected Transform Docker Window 288, 427
Position Docker Window 265, 288, 427
Rotate Docker Window 290, 427
Scale and Mirror Docker Window 427
Size Docker Window 289, 427
Skew Docker Window 293, 427
x: 0.0 "
y: 0.0 " Object(s) Position 114, 275, 427

0.0 "
0.0 " Object(s) Size 114, 427
0.0 %
0.0 % Scale Factor 114, 427
Nonproportional Scaling/ Sizing Ratio 114, 427
Apply to Duplicate 247, 291, 427
Relative to Object 291, 428
Angle of Rota ° Angle of Rotation 114, 428
Mirrors the object horizontally or vertically 428
0.0 "
0.0 " Center of Rotation Position 291, 428
0.0 °
0.0 ° Skew Angle 428
Clear Transformations 428

Editing Commands

Undo 73, 99, 428
Redo 73, 100, 428
Repeat 73, 428
Cut 185, 428
Copy 185, 428
Paste 170, 185, 428
Paste OLE Object 429
Delete 429
Duplicate 247, 429
Clone 249, 429
Copy Properties 206, 429

Select All

Objects 429
Text 429
Guidelines 429
Nodes 429

OLE

Insert Object 430
Edit Links 431
Bar Code 431

Find & Replace

Find Wizard 219, 431
Replace Wizard 228, 431
Find Text 186, 230, 431
Replace Text 187, 230, 431

Insert Internet Object

Insert a JAVA Applet 431
Insert an Embedded Object 431
Name: Form Object n Form Object Name 431
Value: Form Object D Form Object Deafault Value 431

Insert Form Object

Simple Button 431
Submit Button 431
Reset Button 432
Radio Button 432
Check Box 432
Text Edit Field 432
Text Edit Box 432

Popup Menu 432
Options List 432

View & Display

Zoom & Pan

View Manager 93, 432
Zoom Toolbar 94, 432
Zoom Tool 94, 432
Pan Tool 95, 432
Zoom One-Shot 95, 432
Zoom In 94, 432
Zoom Out 94, 432
Zoom Actual Size 94, 432
Zoom To Selected 94, 433
Zoom To All Objects 94, 433
Zoom To Page 94, 433
Zoom To Page Width 94, 433
Zoom To Page Height 95, 433
Pan One-Shot 95, 433
400% Zoom 95, 433
200% Zoom 95, 433
100% Zoom 95, 433
75% Zoom 95, 433
50% Zoom 95, 433
25% Zoom 95, 433
10% Zoom 95, 433
Zoom Levels 95, 433
View Quality 433

Display

Simple Wireframe 88, 433
Wireframe 88, 434
Draft 88, 434
Normal 89, 434
Enhanced 89, 434
Full-screen Preview 90, 391, 434
Preview Selected 91, 434
Redraw 434

Workspace

Workspace Toolbar 434
Show Status Bar 434
Show Rulers 89, 434
Show Grid 89, 434
Show Guidelines 90, 434
Show Bleed 434
Show Printable Area 89, 434
Show Overprinted Objects 434
Interactive Cursors 435

Grid, Guidelines & Snap

Grid Setup 93, 105, 435
Guideline Options 97, 106 435
Preset Guidelines 435
Snap To Grid 93, 96, 104, 435
Snap To Guidelines 96, 104, 106, 109, 435
Snap To Objects 96, 104, 109, 435
Snap To All 104, 435

Snap To None 104, 435
Drawing Units ▾ 435

Space Savers

Document Units 435

Color Correction

Calibrate Colors 435
Gamut Alarm 435
Color Management 436

Properties

Object Properties 436
Tool Properties 436
Style Properties 436

Toolbars

Pick Tool 95, 113, 436
Last Used Shape Edit Tool 113, 436
Shape Tool 118, 193, 268, 437
Knife Tool 281, 437
Eraser Tool 283, 437
Free Transform Tool 284, 292, 438
Last Used Zoom Tool 437
Zoom Tool 437
Pan Tool 437
Last Used Curve Tool 120, 437
Freehand Tool 120, 268, 437
Bezier Tool 122, 437
Artistic Media Tool 281, 437

Outline Tool 231, 437
Fill Tool 140, 437
Last Used Eyedropper Tool 437
Eyedropper Tool 437
Paintbucket Tool 437
Connector Line Tool 131, 437
Dimension Tool 128, 437
Interactive Connector Tool 135, 437
Rectangle Tool 110, 439
Ellipse Tool 113, 439
Last Used Object Tool 115, 439
Polygon Tool 115, 439
Spiral Tool 118, 440
Graph Paper Tool 119, 440
Text Tool 193, 440
Last Used Fill Tool 136, 140, 440
Interactive Fill Tool 136, 440
Interactive Mesh Fill Tool 150, 440
Interactive Transparency Tool 152, 314, 440
Interactive Blend Tool 300, 440
Interactive Contour Tool 440
Interactive Distortion Tool 440
Interactive Envelope Tool 164, 440
Interactive Extrude Tool 440
Interactive Drop Shadow Tool 441
Tool Properties 441

Transform Tools

Free Rotation Tool 290, 441

Free Angle Reflection Tool 294, 441

Free Scale Tool 290, 441

Free Skew Tool 293, 441

Tool Properties

Tool Properties 441

Draw Complex Objects When 96, 441

Treat As Filled 96, 441

Leave As One Object 282, 441

Auto-Close On Cut 282, 441

Eraser Thick Eraser Thickness 284, 441

Auto-Reduce On Erase 284, 442

Circle/Square 284, 442

Pressure 124, 442

Calligraphic 124, 127, 442

Preset 123, 442

Brush 123, 124, 442

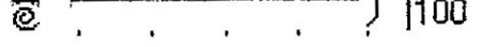
Sprayer 123, 125, 442

1
1 Graph Paper Columns and Rows 119, 442

Spiral R Spiral Revolutions 118, 442

Symmetrical Spiral 118, 442

Logarithmic Spiral 118, 442

 100 Spiral Expansion Factor 118, 442

Artistic Tool Properties

Artistic Medi Artistic Media Tool Width 124, 442

Calligraphic °Calligraphic Angle 442

Preset Stroke Li Preset Stroke List 443

Brush Stroke Lis Brush Stroke List 443

Spraylist File List Spraylist File List 443

Choice of s Choice of spray order 443

1

1.0" Dabs/Spacing of Object(s) to be Sprayed 125, 443

Add to Spraylist 125, 443

Spraylist Dialog 126, 443

Rotation 127, 443

Offset 125, 443

Reset Values 125, 443

Save Artistic Media stroke 124, 443

Delete 125, 443

Space Savers

Eraser Thickness 284, 443

Preset Stroke List 443

Brush Stroke List 443

Artistic Media Tool Width 443

Artistic Media Tool Nib Angle 443

Graph Paper Columns and Rows 444

Eyedropper Fill/Outline 444

Eyedropper 1x1 444

Eyedropper 3x3 444

Eyedropper 5x5 444

Selection Eyedropper Selection 444

Object Properties

Object Properties 444
Lock to Connector Node 444
Left Rectangle Corner Roundness 110, 445
Right Rectangle Corner Roundness 110, 445
Ellipse 114, 445
Pie 114, 445
Arc 114, 445
Starting and Ending Angles 114, 445
Clockwise/Counterclockwise Arcs or Pies 114, 445
Number Number of Points on Polygon 117, 445
100 Sharpness of Polygon 117, 445
Polygon/Star 117, 445

Space Savers

Starting and Ending Angles 445
Number of Points on Polygon 445

Internet Properties

Internet Address 445
Internet Bookmark 445
Use Object Shape to Define Hotspot 445
Use Bounding Box to Define Hotspot 446
Show Hotspots 446
Foreground Color of Hotspot 446
Background Color of Hotspot 446

Space Savers

Internet Address 446
Internet Bookmark 446

Dimension Properetie s

Dimension Style 129, 446
Dimension Pre Dimension Precision 129, 446
Dimension Dimension Units 129, 446
mm Show Units for Dimension 129, 446
Prefix: Prefix for Dime Prefix for Dimension 129, 446
Suffix: Suffix for Dime Suffix for Dimension 129, 446
Dynamic Dynamic Dimensioning 130, 446
Text Position Drop Down 130, 446
Auto Dimension Tool 129, 446
Vertical Dimension Tool 129, 447
Horizontal Dimension Tool 129, 447
Slanted Dimension Tool 129, 447
Angular Dimension Tool 129, 447
Callout Tool 129, 447

Space Savers

Dimension Style 447
Dimension Precision 447

Dimension Units 447

Prefix for Dimension 447

Suffix for Dimension 447

3D Tools

View

Display xyz-Coordinartes 448

Display Home Grid 448

Display Light Objects 448

Camera View 448

View Director 448

View Top 448

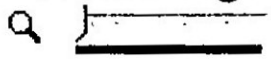
View Bottom 448

View Front 448

View Back 448

View Left 448

View Right 448

 Zoom Interactive 448

Zoom Level ▾ Zoom Level 448

Zoom Wide Angle 448

Zoom Normal 448

Zoom Telephoto 448

Zoom In 448

Zoom Out 448

Zoom Fit 448

Space Savers

Zoom Level 449

Transform

x: Translat ▲▼ Translate X-axis 449

y: Translat ▲▼ Translate Y-axis 449

z: Translat ▲▼ Translate Z-axis 449

Rotate Yaw ▲▼ Rotate Yaw 449

Rotate Pitch ▲▼ Rotate Pitch 449

Rotate Roll ▲▼ Rotate Roll 449

Space Savers

Translate X-axis 450

Translate Y-axis 450

Translate Z-axis 450

Rotate Yaw 450

Rotate Pitch 450

Rotate Roll 450

Lighting

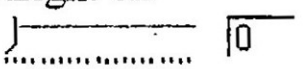
Distant/Ambient... Distant/Ambient Light Dialog 450

Add Spot light 451

Add Point light 451

Render Settings... Render Settings Dialog 451

Light on 451

 Light brightness 451

Properties... Advanced settings 451

Camera

Camera Zoom 451

Camera Slide 451

Camera Walk 451

Camera Pan 451

Walk Interactive 451

Walk Walk Level 451

Walk In 451

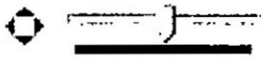
Walk Out 451

Walk Fit 451

Camera Revolve X 451

Camera Revolve Y 451

Camera Revolve Z 451

 Camera Rotation 451

Space Savers

Walk Level 451

3D Text

Z-Axis Rot Z-Axis Rotation 452

X-Axis Rot X-Axis Rotation 452

Y-Axis Rot Y-Axis Rotation 452

Depth of Depth of Extrusion 452

Front Bevel 452

Back Bevel 452

Bevel Wid Bevel Width 452

Bevel Hei Bevel Height 452

Point Light 452

Ambient Light 452

Space Savers

Z-Axis Rotation 452

X-Axis Rotation 452

Y-Axis Rotation 452

Depth of Extrusion 452

Bevel Width 452

Bevel Height 452

Status Bar

Mouse Position 452

Info Line 452

Object Details 452

Object Information 452

Time 452

Date 452

Outline: 452

Fill: 453

CAPS 453

NUM 453

SCRL 453

Memory Allocated 453

Swap Remaining 453

Snap Status 453

Fill & Outline

Fill

Color Docker Window 137, 242, 453

Special Fill Docker Window 236, 453

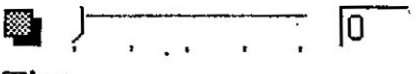
Fill Color Dialog 237, 453

Fountain Fill Color Dialog 139, 238, 453

Two-Color Fill Dialog 453

Full-Color Pattern Dialog 238, 453
Full-Color Bitmap Pattern 453
Texture Fill Dialog 148, 239, 454
PostScript Fill Dialog 149, 241, 454
Overprint Fill 454
Drape Fills 454
No Fill 236, 242, 285, 454
White Fill 454
10% Black Fill 454
20% Black Fill 454
30% Black Fill 454
40% Black Fill 454
50% Black Fill 454
60% Black Fill 454
70% Black Fill 454
80% Black Fill 454
90% Black Fill 454
Black Fill 454

Interactive Uniform Fill

Edit Fill 137, 141, 144
Fill Type ▾ 137, 454
Uniform Fill Type ▾ 137, 454
C: First Col ▲▼ First Color Component 137, 455
M: Second ▲▼ Second Color Component 137, 455
Y: Third Co ▲▼ Third Color Component 137, 455
K: Fourth C ▲▼ Fourth Color Component 137, 455
Uniform Fill Palette ▾ Uniform Fill Palette 137, 455
Uniform Fill Palette Color ▾ Uniform Fill Palette Color 137, 455
First Fill Picker 141, 455
Last Fill Picker 141, 455
 Color Tint 141, 455
Color Docker Window 137, 455

Space Savers

Fill Type 455
Uniform Fill Type 455
First Color Component 455
Second Color Component 455
Third Color Component 455
Fourth Color Component 455
Uniform Fill Palette 455
Uniform Fill Palette Color 455

Interactive Fountain Fill

Linear Fountain Fill 140, 456
Radial Fountain Fill 140, 456
Conical Fountain Fill 140, 456
Square Fountain Fill 140, 456
↔ Fountain ▲▼ Fountain Fill Midpoint 141, 456
∠ 0.0 ▾ ▲ °
↕ 0 ▾ ▲ % Fountain Fill Angle and Edge Pad 141, 456
↔ Fountai ▲▼ Fountain Step 141, 456
Fountain Step Lock/Unlock 141, 456

Fountain Fill Node Color 141, 456
Custom Custom Fountain Fill Node Position 141, 456
Copy Fill Properties 141, 456

Space Savers

Fountain Fill Angle and Edge Pad 141, 456
Fountain Step 456
Custom Fountain Fill Node Position 456

Interactive Pattern/ Postscript/Texture Fill

Two-color Bitmap Pattern Fill 143, 456
Full-color Pattern Fill 143, 456
Bitmap pattern Fill 143, 457
Front Color 144, 457
Back Color 144, 457
Small Tile for Pattern 144, 457
Medium Tile for Pattern 144, 457
Large Tile for Pattern 144, 457
Edit Tiling of Pattern 144, 457
Transform Fill Width Object 145, 457
Select Pattern... Select Pattern 145, 457
PostScript Fill T PostScript Fill Textures 457
Texture Librar Texture Library 457
Regenerate Texture Regenerate Texture 457
Texture Options... Texture Options Dialog\Options 457

Space Savers

Edit Tiling of Pattern 457
PostScript Fill Textures 457
Texture Library 457

Outline

Pen Docker Window 231, 458
Outline Pen Dialog 233, 458
Outline Color Dialog 232, 458
No Outline 231, 236, 285, 458
Overprint Outline 458
Hairline Outline 231, 458
½ Point Outline 458
1 Point Outline 458
2 Point Outline (Thin) 231, 458
4 Point Outline 458
8 Point Outline (Medium) 231, 458
12 Point Outline 458
16 Point Outline (Medium-Thick) 458
20 Point Outline 458
24 Point Outline (Thick) 458
White Outline Color 458
10% Black Outline Color 458
20% Black Outline Color 458
30% Black Outline Color 458
40% Black Outline Color 458

50% Black Outline Color 458
60% Black Outline Color 458
70% Black Outline Color 459
80% Black Outline Color 459
90% Black Outline Color 459
Black Outline Color 459
Start Arrowhead Selector 459
Outline Style Selector 459
End Arrowhead Selector 459
Outline Color 459
Outline Outline Width 459

Space Savers

Outline Width 459

Transparency

Edit Transparency 152, 314, 459
First Transparency Picker 153, 459
Freeze 153, 460
Starting Transparency 460
Transparency Midpoint 153, 460
Ending Transparency 460
Clear Transparency 153, 460
Transparency Transparency Operation 153, 460
Transparency T Transparency Type 152, 460
Copy Transparency Properties 153, 460

Interactive Fountain Transparency

0.0 0 % Fountain Transparency Angle and Edge Pad 152, 460
Linear Fountain Transparency 460
Radial Fountain Transparency 460
Conical Fountain Transparency 460
Square Fountain Transparency 460

Interactive Pattern/Texture Transparency

Two-color bitmap 461
Full color pattern 461
Bitmap pattern 461
Texture Librar 461

Space Savers

Transparency Operation 461
Transparency Type 461
Texture Library 461
Fountain Transparency Angle and Edge Pad 461

Arrange

Align & Distribute

Align... Align and Distribute 213, 249, 461
Align Left 213, 250, 461
Align Centers Horizontally 213, 250, 461
Align Right 213, 250, 461
Align Top 213, 250, 461
Align Centers Vertically 213, 250, 461
Align Bottom 213, 250, 462
Center to Page Vertically 213, 250, 462
Center to Page Horizontally 213, 250, 462
Center to Page 213, 250, 462

Order

To Front To Front 252, 462
To Back To Back 252, 462
Forward One 252, 462
Back One 252, 462
In Front Of 252, 462
Behind 252, 462
Reverse Order 252, 462

Grouping/Combining

Group 253, 463
Ungroup 253, 301, 463
Ungroup All 253, 463
Combine 252, 463
Break Apart 253, 463
Separate 300, 463
Convert to Curves 112, 463
Convert Outline To Object 463
Weld 296, 463
Weld Target 297, 463
Weld 296, 463
Intersect 464
Intersect Target 464
Intersect 464
Trim 297, 464
Trim Target 297, 464
Trim 297, 464

Lock Objects

Lock 253, 464
Unlock 253, 464
Unlock All 253, 464

Effects

Perspective 327, 464
Envelope Docker Window 307, 464
Blend Docker Window 300, 464
Extrude Docker Window 314, 465
Contour Docker Window 321, 465
Lens Docker Window 323, 465
Clear Effect 306, 465

Blend Effects

Use Steps or Fixed Spacing for Blend 157, 465

1 0.01 " Number of Steps or Offset Between Blend Shapes 157, 465

Blend Directi ° Blend Direction 157, 465

Loop Blend 157, 465

Direct Blend 157, 465

Clockwise Blend 157, 465

Counterclockwise Blend 157, 465

Object and Color Acceleration 157, 301, 465

Accelerate Sizing for Blend 157, 465

Link Blend Accelerations 157, 465

Miscellaneous Blend Options 158, 302, 466

Start and End Object Properties 158, 304, 466

Path Properties 158, 304, 466

Copy Blend Properties 158, 466

Space Savers

Number of Steps or Offset Between Blend Shapes 466

Blend Direction 466

Drop Shadow Effects

x: 0.0 " y: 0.0 " Drop Shadow Offset 154, 466

Drop Sh Drop Shadow Feathering 154, 466

Drop Sh Drop Shadow Opacity 154, 466

Drop Shadow Feathering Direction 155, 466

Drop Shadow Feathering Edges 155, 466

Drop Shadow Color 156, 466

Drop Shadow Perspective Type 155, 466

Drop Shadow A ° Drop Shadow Angle 154, 466

Drop Drop Shadow Fade 156, 466

Copy Drop Shadow Properties 156, 312, 466

Envelope Effects

Envelope Unconstrained Mode 308, 467

Envelope Straight line Mode 164, 308, 467

Envelope Single Arc Mode 165, 308, 467

Envelope Double Arc Mode 165, 308, 467

Add New Envelope 165, 467

Add Preset Select and Apply Preset 165, 467

Mapping Mode Mapping Mode 165, 309, 467

Keep Lines 165, 467

Copy Envelope Properties 165, 311, 467

Vector Extrude Effects

Depth Depth 166, 467
0.0 "
0.0 " Vanishing Point Coordinate 166, 467
Vanishing Point Propertie Vanishing Point Properties 166, 467
Extrude Rotation 167, 317, 467
Lighting 168, 318, 467
Color 167, 318, 467
Bevels 167, 319, 467
Copy Extrude Properties 168, 320, 467

Space Savers

Depth 468
Vanishing Point Coordinate 468
Vanishing Point Properties 468

Bitmap Extrude Effects

Extrude Extrude Depth 468
Texture 468
Extrude Rotation 468
Ambient Light 468
Bevels 468
Point Light 468
Fit To View Fit To View 468

Contour Effects

To Center 159, 322, 468
Inside 159, 322, 468
Outside 160, 322, 468
Contour Offs Contour Offset 160, 469
Contour Contour Steps 160, 469
1
0.001 " Steps and Offset 160, 469
Linear Contour Colors 160, 469
Clockwise Contour Colors 160, 469
Counterclockwise Contour Colors 160, 469
Outline Color 160, 469
Fill Color 161, 469
End Fountain Fill Color 161, 469
Copy Contour Properties 161, 322, 469

Space Savers

Contour Offset 469
Contour Steps 469
Steps and Offset 469

Distortion Effects

Push and Pull Distortion 161, 469
Zipper Distortion 161, 469
Twister Distortion 162, 469
Add New Add New Distortion 162, 470
Push an Push and Pull Distortion Amplitude 162, 470
Zipper D Zipper Distortion Amplitude 163, 470
Zipper D Zipper Distortion Frequency 163, 470
Random Distortion 163, 470
Smooth Distortion 163, 470

Local Distortion 163, 470

Clockwise Rotation 163, 470

Counterclockwise Rotation 163, 470

Addition Additional Degrees 470

Complet Complete Rotations 470

Center Distortion 470

Convert To Curves 163, 470

Copy Distortion Properties 163, 299, 470

Space Savers

Push and Pull Distortion Amplitude 470

Zipper Distortion Amplitude 470

Zipper Distortion Frequency 470

Additional Degrees 470

Complete Rotations 470

Powerclip Effects

Place Inside 471

Extract Contents 471

Edit Contents 471

Stop Editing Contents 471

Lock Contents to Powerclip 471

Color Adjustment

Adjusts Brightness, Contrast and Intensity 357, 360, 471

Balances Bitmap Colors 357, 363, 471

DeInterlace Effect 471

Desaturate Image 471

Adjusts Gamma 358, 364, 471

Adjusts Hue, Saturation and Lightness 358, 364, 471

Inverts Bitmap Colors 471

Level Equalization 359, 472

Local Equalization Effect 360, 472

Posterizes Bitmap 472

Replace Colors 366, 472

Sample-Target Balance 366, 472

Selective Color 364, 472

Tone Curve 361, 472

Bitmaps

Convert To Bitmap 354, 472

Edit Bitmap 356, 472

Crop Bitmap 357, 472

Trace Bitmap 357, 472

Resamples the Bitmap 357, 367, 472

Resolve Link 357, 472

Update from Link 357, 473

Apply ICC Profile 357, 473

Bitmap Color Mask Docker Window 357, 473, 495

Mode

Convert to Black and White 473

Convert to 256 Grayscale 473

Convert to Duotone 473

Convert to Paletted 473

Convert to RGB color 473

Convert to LAB color (24 bit) 473

Convert to CMYK color 473

Inflate Bitmap

Auto Inflate Bitmap 473

Manual Bitmap Inflation 473

3D Effects

Rotates Bitmap in Three Dimensions\Rotate 3D 473

Applies a 3D Object Mapping Effect 473

Applies a Three-Dimensional Relief Effects 474

Applies a Page Curl Effect 474

Applies a 3D Perspective Effect 474

Applies a Pinch/Punch Effect 474

Sphere Effect 474

Art Strokes

Charcoal Effect 474

Conté Effect 474

Crayon Effect 474

Cubist Effect 474

Applies an Impressionist Brush Effect 474

Palette Knife Effect 474

Pastels Effect 474

Pen and Ink Effect 474

Pointillist 474

Scraperboard Effect 474

Sketch Pad Effect 474

Watercolor Effect 474

Water Marker Effect 474

Wave Paper Effect 474

Blur

Directional Smooth Effect 475

Applies a Gaussian Blur to Bitmap 475

Jaggy Despeckle Effect 475

Low Pass Effect 475

Applies a Motion Blur to Bitmap 475

Radial Blur Effect 475

Applies a Smoothing to Bitmap 475

Soften Effect 475

Zoom Effect 475

Color Transform

Bit Planes Effect 475

Edit Duotone 475

Color Halftone Effect 475

Applies a Psychedelic Filter Effect 475

Applies a Solarize Filter Effect 475

Contour

Highlight Edges 476

Find Edges Effect 476

Trace Contour Effect 476

Creative

Craft Effect 476
Crystalize Effect\Crystalize 477
Fabric Effect 477
Frame Effect 477
Applies a Glass Block Effect 477
Kid's Play Effect 477
Mosaic Effect 477
Particles Effect 477
Scatter Effect 477
Smoked Glass Effect 477
Stained Glass Effect\ Stained Glass 477
Applies a Photo Vignette Filter Effect 477
Vortex Effect 477
Weather Effect 477

Distort

Block Effect 477
Displace Effect 477
Local Equalization Effect 477
Offset Bitmap 477
Applies a Pixelating Effect 477
Ripple Effect 477
Applies a Swirling Effect 478
Tile Effect 478
Applies a Wet Paint Effect 478
Whirlpool Effect 478
Wind Effect 478

Noise

Adds Noise to Bitmap 478
Diffuse Effect 478
Dust and Scratch Effect 478
Maximum Effect 478
Median Effect 478
Minimum Effect 478
Remove Moiré Effect 478
Removes Noise from Bitmap 478

Sharpness

Adaptive Unsharp Effect 478
Directional Sharpen Effect 478
High Pass Effect 478
Applies a Convolution Sharpening Effect 478
Applies an Unsharp Masking Effect\Unsharpen 479

Text

Font

Font List ▾ Font List 193, 479
Font Weight Lis ▾ Font Weight List 479
Bold 189, 193, 479
Italic 189, 193, 479
Underline 189, 193, 479
Superscript 191, 193, 479
Subscript 191, 193, 479
All Capitals 191, 479

All Small Capitals 191, 479

Font Size

Font Si ▼ Font Size List 193, 480

HTML ▼ HTML Font Size List 480

Font Size Increase 189, 480

Font Size Decrease 189, 480

Font Size Next Combo Size 190, 480

Font Size Previous Combo Size 190, 480

Space Savers

Font Size List 480

HTML Font Size List 480

Font Weight List 480

Text Formatting

Format Text 188, 189, 193, 201, 480

Convert Text 188, 193, 480

Make Text HTML compatible 480

Edit Text 189, 193, 201, 480

Horizontal Alignment 480

Left Alignment 194, 200, 480

Center Alignment 201, 481

Right Alignment 195, 201, 481

Full Alignment 194, 201, 481

Force Full Alignment 196, 201, 481

No Alignment 194, 200, 481

Vertical Alignment 203, 481

Top Vertical Alignment 203, 481

Center Vertical Alignment 203, 481

Bottom Vertical Alignment 203, 481

Full Vertical Alignment 203, 481

1 Line Spacing 482

1.5 Line Spacing 482

2 Line Spacing 482

Fit Text To Frame 204, 482

Show/Hide Drop Cap 201, 482

Default Style to Edit 200, 482

Show/Hide Bullet 198, 482

Increase Indent 196, 201, 482

Decrease Indent 196, 201, 482

100.0 ▼ ▲

100.0 ▼ ▲ Space Before and After Paragraph 196, 482

Line Spac ▼ ▲ Line Spacing 482

Character ▼ ▲ Character Spacing 191, 482

Word Spa ▼ ▲ Word Spacing 191, 483

Horizontal Text 483

Vertical Text 483

Space Savers

Space Before and After Paragraph 483

Line Spacing 483

Character Spacing 191, 483

Word Spacing 191, 483

Text Navigation

Move Up 1 Paragraph 483

Move Down 1 Paragraph 483
Move Up 1 Frame 483
Move Down 1 Frame 483
Move to Beginning of Frame 483
Move to End of Frame 483
Move to Beginning of Text 185, 483
Move to End of Text 185, 483
Select Up 1 Paragraph 184, 483
Select Down 1 Paragraph 184, 483
Select Up 1 Frame 184, 483
Select Down 1 Frame 184, 483
Select to Beginning of Line 184, 483
Select to End of Line 184, 483
Select to Beginning of Frame 483
Select to End of Frame 484
Select to Beginning of Text 183, 484
Select to End of Text 183, 484
Delete Word to Left 182, 484
Delete Word to Right 182, 484
Increase Kerning 484
Decrease Kerning 484

Fit Text To Path

Fit Text To Path 202, 484
Distance fro ▲▼ Distance from Path 484
Horizontal Of ▲▼ Horizontal Offset 203, 484
Place on Other Side 203, 484
Text Orientation ▼ Text Orientation 202, 484
Vertical Placem ▼ Vertical Placement 202, 484
Text Placement ▼ Text Placement 203, 484

Space Savers

Distance from Path 484
Horizontal Offset 484
Text Orientation 484
Vertical Placement 484
Text Placement 485

Text Placement

Align To Baseline 485
Straighten Text 485
Horizont ▲▼ Horizontal Shift 485
Vertical ▲▼ Vertical Shift 485
Angle of Rot ▲▼ ° Angle of Rotation 485
Wrap Paragraph Text 112, 485

Space Savers

Horizontal Shift 485
Vertical Shift 485
Angle of Rotation 485

Writing Tools

Spelling 207, 485
Grammatik 207, 485
Thesaurus 208, 486
Type Assist Options 179, 208, 486
Spelling Options 180, 486

Text Tools

Show Non-Printing Characters 176, 486

Show Text Frames 177, 204, 486

Statistics 486

Change Case 188, 191, 487

Extract Text 487

Merge Text 487

Tools

Options

Options 23, 75, 103, 487

Edit Options 23, 487

Display Options 23, 85, 489

General Options 23, 73, 489

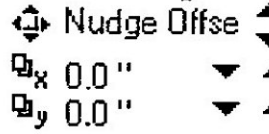
Text Options 23, 175, 489

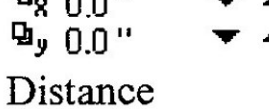
Font Options 23, 177, 489

Spelling Options 23, 179, 489

Type Assist Options 23, 180, 489

Bitmap Memory Options 23, 489

 Nudge Offset 489

 Duplicate Distance 490

Space Savers

Nudge Offset 490

Duplicate Distance 490

Libraries

Symbols 490

Script and Preset 81, 490

Scrapbook

Browse Scrapbook Tab 491

Clipart Scrapbook Tab 491

Photos Scrapbook Tab 491

Favorite Fills and Outlines Scrapbook Tab 492

3D Models Scrapbook Tab 492

FTP Sites Scrapbook Tab 492

Other Tools

Create Arrow 492

Create Pattern 493

Create Symbol 493

Run Corel SCRIPT 493

Application Launcher 493

Internet Bookmark Manager 446, 493

Link Manager 493

Visual Basic

VBA Macro 493

VBA Editor 493

VBA Security Dialog 493

Window

New Window 87, 493

Cascade Windows 87, 493

Tile Windows Horizontally 87, 493

Tile Windows Vertically 87, 493

Arrange Icons 87, 494

Close Window 87, 99, 494

Close all Windows 87, 99, 494

Redraw 85, 87, 494

Toolbar Dialog 494

Property Bar 494

Toolbox 494

Standard Toolbar 494

Text Toolbar 494

Zoom Toolbar 494

Internet Object Toolbar 494

Transform Toolbar 494

Dockers

Position Docker Window 265, 288, 494

Rotate Docker Window 290, 494

Scale and Mirror Docker Window 294, 494

Size Docker Window 289, 495

Skew Docker Window 293, 495

Node Edit Docker Window 269, 495

Weld 296, 495

Intersect 495

Trim 297, 495

Color Docker Window 495

Special Fill Docker Window 495

Pen Docker Window 495

Envelope Docker Window 307, 495

Blend Docker Window 300, 495

Extrude Docker Window 314, 495

Contour Docker Window 321, 495

Lens Docker Window 323, 495

Fit Text To Path 202, 495

Bitmap Color Mask Docker Window 357, 473, 495

View Manager 495

Graphic and Text Styles 495

Scrapbook 496

Script and Preset 81, 490, 496

Symbols 496

Object Data 496

Object Properties 496

Linear Dimensions Docker Window 496

Angular Dimensions Docker Window 496

Internet Bookmark Manager 446, 496

Link Manager 496

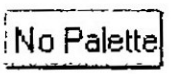
Artistic Media 496

Object Manager 254, 496

HTML Object Conflict 423, 496

Color Styles 342, 496

Color Palettes

 496

Uniform Colors 496
Microsoft® Internet Explorer 496
Netscape Navigator(TM) 497
PANTONE MATCHING SYSTEM® 497
PANTONE® HEXACHROME(TM) 497
TRUMATCH 497
Color Palette Browser 497

Help

Help Contents 59, 497
What's This? Help 70, 497
CorelTUTOR 68, 497
Hints 70, 497
Technical Support 71, 497
About CorelDRAW 71, 497

T-361
Ruhaipari és Informatikai
S[illegible]kola
50[illegible] Szolnok, [illegible] András u.12-14.
Könyvtár

Fogalmak és kifejezések magyarázata

Ebben a fejezetben a tisztelt Olvasó remélhetőleg megtalálja mindazt a számára esetleg még ismeretlen fogalmat, amelyet a könyvben felfedezett. Igyekszünk minden kevésbé közismert, könyvünkben előforduló fogalmat és kifejezést elmagyarázni. Tekintettel arra, hogy könyvünket az angol nyelvű Windows (95, 98 és NT) operációs rendszer alkalmazói számára is készítettük, a következőkben kitérünk az előforduló legfontosabb angol kifejezések magyarázatára is.

2D (két dimenziós): Csak szélességgel és magassággal rendelkező síkbeli alakzat, nyomvonal vagy síklap.

3D (három dimenziós): A szélességen és magasságon kívül mélységgel is rendelkező test.

accessories: Almenü a Windows NT beépített alapprogramjaival (például Notepad, Wordpad, Paint). Elérhetők a **Start/Programs** menüben, illetve a magyar nyelvű változatban ennek felel meg a **Kellékek** almenü.

active window: Az az ablak, amelyben éppen dolgozunk.

ablak (*window*): A grafikus vagy karakteres képernyőnek egy meghatározott, körülhatárolt, téglalap alakú része. A képernyő több ilyen, esetleg egymást átfedő részre osztható. Az egyes ablakokban más-más program is futhat, illetve eltérő dokumentumot vagy ugyanannak a dokumentumnak más-más részletét jeleníthetjük meg.

ablakkezelés: A képernyőn megjelenő ablakokkal végezhető műveletek (nyitás, zárás, tartalom görgetése, ablaktörlés, mozgatás, átméretezés). Ezeket újabban szinte kizárólag egérrel végezzük.

adapter: Különböző csatolók illesztésére szolgáló egység.

adat: Jelenségek, tények, fogalmak jelentésüktől elvonatkoztatott, egyezményesen ábrázolt formája. Az egyezményes alak lehetővé teszi az adat ábrázolását, tárolását, feldolgozását, továbbítását. Szokták mértékegység nélküli információnak is nevezni.

adatállomány: Az egymással logikai kapcsolatban álló, valamilyen szempontból egységesen kezelendő adatok szervezett halmaza. Az adatállomány rekordokból, a rekordok adatmezőkből épülnek fel. Ilyen lehet egy iskola hallgatóinak személyi nyilvántartása.

adatbázis: Az adatállományokat és a köztük lévő kapcsolatokat is nyilvántartó rendszer, amelyet egy adott cél érdekében hoznak létre. Adatbanknak is nevezik. Egy adatbázisban ábrázolt objektum lehet tulajdonos egy másik adatbázisban ugyanaz tulajdon. Más jellemez egy hallgatót az iskolai és más a kórházi nyilvántartásban.

adatfájl (*datafile*): Lásd az **adatállomány** leírását.

adatfeldolgozás: Adatok gyűjtése, tárolása és adott szempontok szerinti rendszerezése, kigyűjtése (nyomtatott vagy képernyős megjelenítése).

adathordozó: Az adatok tárolására szolgáló, a számítógéptől elkülönült eszköz. Alkalmas arra, hogy tárolja a számítógépből származó adatokat és az ilyen adatokat a számítógépbe további feldolgozásra visszajuttassa. Régebben gyakori volt a lyukszalag, lyukkártya, ma már szinte kizárólag a mágneses és az optikai elven működő adathordozókat (más néven háttértárolókat) használják. Ilyen a mágnesszalag, mágneslemez és a CD.

adatmező: Az adatállományokat felépítő rekordoknak az a része, amely egy jellemző értéket tárol, ír le. Például a személyi nyilvántartásban adatmező lehet a név, a születési dátum vagy a lakhely.

adatvédelem: A számítógépes rendszerekben a nagy értékű és a személyi adatok védelme az illetéktelen hozzáférőkkel, illetve a rossz szándékú vagy véletlen megváltoztatásokkal szemben.

alapértelmezés: Angolul *default*, az a környezeti változó érték, beállítás, amelyet a programok feltételeznek, ha mást nem adunk meg. A CorelDRAW-ban egyebek között módosíthatók a következő alapértelmezett beállítások: az új objektumok körvonal- és kitöltési tulajdonságai, az oldal mérete és tájolása, a vonalzók, az állapotsor és a képernyőn lévő paletta ki- vagy bekapcsolt állapota.

alfabetikus karakter: A számjegyek nélküli összes ábrázolható karakter, beleértve a szóközt és különleges karaktereket is.

alfanumerikus billentyűzet: Betűket, számokat, funkcióbillentyűket tartalmazó billentyűcsoport. A személyi számítógépek szokásos billentyűzetén ez az írógépekhez hasonló elrendezésben szerepel, elkülönítve a numerikus és kurzormozgató billentyűktől a billentyűzet bal oldalán.

alfanumerikus karakter: Betűk, számok, vezérlőkarakterek, különleges karakterek és szóköz.

aktuális könyvtár: Az aktuális meghajtónak az a könyvtára, amelyen dolgozunk. Az itt tárolt állományokra elegendő (*elérési út* nélkül) csak a nevükkel hivatkozni.

aktuális paraméter: Egy változó pillanatnyi értéke.

aktualizálás: Egy adatállomány, vagy egy részének napra késszé módosítása.

alaplap: A számítógép legfontosabb elemeit tartalmazó áramköri lap. Gyakran előfordul, hogy a processzoron kívül tartalmazza a képernyő- és egyéb meghajtókat is.

alkalmazói program: Egy konkrét feladat végrehajtására készített számítógépes megoldás.

alkönyvtár: A hierarchia szerint a főkönyvtár alatt elhelyezkedő összes többi könyvtár.

állapotsor (Status bar): A legtöbb program képernyőjének alján található terület, amelyen az éppen kijelölt objektumról vagy csomópontról, illetve a folyamatban lévő tevékenységről jelenik meg információ. Az állapotsor több alkalmazásban be- és kikapcsolható.

Alt: Kizárólag más billentyűvel együtt használható, amelynek lenyomásával a gépbe vitt jelet (kódot) módosító vezérlőbillentyű. A szóközbillentyű két oldalán találhatunk meg belőle egy-egy darabot. Tetszőleges karaktereket, CorelDRAW szimbólumokat vihetünk be, ha lenyomva

tartjuk, miközben a karakter kódját a numerikus billentyűzetrészen begépeljük. A karakter az Alt billentyű felengedését követően jelenik meg.

application: Alkalmazás, lásd a **program** kulcsszó ismertetését.

archiválás: Az adatfeldolgozó vagy más irodai rendszerekbe vitt vagy ott keletkezett adatok biztonsági okokból háttértárra mentése. Ez lehet lassú, *soros elérésű* mágnesszalag is.

arrow keys: A kurzor mozgatására és a menüpontok kiválasztására szolgáló nyíl feliratú billentyűk.

ASCII-kód: Amerikai szabvány szerinti információátviteli kód. 128 különböző karaktert tartalmaz az eredeti tábla, amelyet a paritásbit alkalmazása helyett 256 karakteresre bővítettek a mikrogépekben. Ez a kód a 8 bites ASCII kód (2^8=256).

AT: Az IBM, illetve kompatíbilis PC-k 80286-os, illetve újabb processzorokra épített változata (*Advanced Technology*). Minden tekintetben (sebesség, tárkapacitás) felülmúlja elődjét, az XT-t.

attribútum: A DOS alatt tárolt állományok tulajdonsága: normál (*archive*), csak olvasható (*read only*), rendszer (*system*) és rejtett (*hidden*).

állomány: Azonos típusú adatok (adat, szöveg, hang, kép, videofelvétel) tárolására szolgáló, névvel ellátott „gyűjtőhely". Tárolási helye valamely háttértár lehet. Angolul *file*, de elterjedt és elfogadott ennek magyar átírása is (fájl).

állományműveletek: Az állományok elemeivel (a rekordokkal) végezhető műveletek, úgymint törlés, másolás, átnevezés, módosítás, tartalom megjelenítése, sorba rendezés stb.

backspace: A kurzor előtti karakter törlésével egy karakterrel visszalépésre alkalmazható billentyű az alfanumerikus billentyűzetrész jobb felső sarkában. Egyes billentyűzeteken ezzel a felirattal, másokon szürke gombbal, rajta balra mutató nyíllal jelenik meg.

back up: Fájlok biztonsági másolata.

backup disk: Mágneslemez, amely egy másik lemez vagy meghajtó biztonsági másolata.

bájt (*byte*): Többek közt a tárolókapacitás alapegysége. 1 bájt = 8 bit. Egy bájton tárolhatunk el egy (ASCII) karaktert. Szokásos az alapegység 1024-szeresét – vagyis 2^{10}-szeresét – (KB, azaz kilobájt), annak 1024-szeresét (MB, azaz megabájt), illetve annak 1024-szeresét (GB, azaz gigabájt) használni.

batch: Adott parancsok meghatározott sorrendjét rögzítő állomány, amelyeket kötegelten tárolva nem kell egyenként lefuttatni, hanem elegendő a parancsköteg (*batch állomány*) lefuttatása.

beágyazás: A beágyazás segítségével egy dokumentumba az azt létrehozó alkalmazástól eltérő helyről származó objektumot építünk be. Később az információ szerkesztéséhez az azt előállító program eszköztárait és menüit használhatjuk. A beágyazás során az új és az eredeti dokumentum között nem létesül csatolás, így ha a beágyazott információt az egyik helyen módosítjuk, ez nem vonja maga után a másik helyen az információ frissítését.

betöltés: Szűkebb értelemben az operációs rendszer állandóan tárban lévő (rezidens) részének, tágabb értelemben bármely programnak a beolvasása a háttértárról a memóriába.

betöltőprogram: A számítógépbe épített, a gép bekapcsolásával elinduló kis program,

amely elindítja a hajlékony- vagy merevlemezen tárolt operációs rendszer betöltését.

billentyűzet: A betűk, számok, írás- és vezérlőjelek számítógépbe vitelére szolgáló eszköz. A billentyűk száma 84 (XT) és 101 (AT) közötti, de előfordul ennél több is.

billentyűkombináció: Több billentyű együttes, egyidejű lenyomása. A billentyűkombinációban valamely vezérlőbillentyű (Alt, Ctrl, Shift) és valamely egyéb billentyű vesz részt.

BIOS: A számítógép beépített perifériakezelő rendszere.

bit: Kettes számrendszerbeli számjegy, amely 0 vagy 1 értéket vehet fel.

bit map: Raszteres kép (például ilyen egy fénykép) tárolási módja. A Paint, illetve a Paintbrush és más rajzprogramok által használt formátum is ezt alkalmazza, kiterjesztése .BMP.

byte: Lásd *bájt*.

Caps Lock: Kisbetű és nagybetű közti váltóbillentyű, amely lenyomva rögzül. Az ezután a Shift billentyű lenyomása mellett beütött karakterek kisbetűkként jelennek meg.

CD-ROM: Egyszer (megfelelő eszközzel) írható, utána csak olvasható, optikai elven működő adathordozó, amelynek kapacitása meghaladja az 500 megabájtot.

central processing nnit (CPU): A számítógép fő alkatrésze, irányítja a ki- és beviteli műveleteket, az adatok tárolását és a programok futtatását.

Character Map: A **Start/Programs/Accessories** menüben található program, amely bemutatja a gépen elérhető karaktereket. A magyar nyelvű változatban **Karaktertábla** a neve.

CGA: A színes monitorok idejétmúlt típusa, felbontása igen gyenge (640*200 képpont).

címkenyomtató: Olyan nyomtató, amely alkalmas vonalkódokkal és optikai jelekkel ellátott, speciális öntapadós címkék nyomtatására.

Clipboard: Lásd a **vágólap** kulcsszó ismertetését.

Close button: Az ablakok jobb felső sarkában található ikon, amellyel bezárhatjuk az ablakot.

COM: A soros adatkapura (kimenetre) hivatkozásnál használt logikai elnevezés.

CON: A billentyűzetre hivatkozásnál használt logikai elnevezés.

condensed: Sűrített, keskeny nyomtatás.

cpi: A nyomtató jeltávolságának a mértékegysége (character/inch).

Ctrl: Kizárólag más billentyűvel együtt használható, az annak lenyomásával gépbe vitt jelet (kódot) módosító vezérlőbillentyű. Az Alt billentyűk mellett, az alfanumerikus billentyűzetrész aljának két szélén találhatunk meg belőle egyet-egyet.

csatolás: A beágyazáshoz hasonlóan a csatolás segítségével egy dokumentumba az azt létrehozó alkalmazástól eltérő helyről származó objektumot építünk be. Később az információ szerkesztéséhez az azt előállító program eszköztárait és menüit használhatjuk. A csatolt információ frissítése az új dokumentumban automatikus, azaz végbemegy, ha az eredeti dokumentum (forrásdokumentum) módosult.

csomag: A csomag egy ikon, amely beágyazott vagy csatolt információt jelöl. A hivatkozott információ akár egy teljes dokumentum (bitkép, hang- vagy videofájl), akár egy dokumentum része lehet. A csatolt

információt a rendszer az eredeti módosítása után frissíti, a beágyazott információt nem (ugyanis ilyenkor már nincs kapcsolat az eredetivel).

DD (Double Density): A hajlékonylemezek 360 Kbájtos (5 $^1/_4$"-es floppynál), illetve 720 Kbájtos (3,5"-es floppy esetében) dupla írássűrűségű kapacitását jelöli.

default: Lásd az **alapértelmezés** leírását.

Desktop: A Windows NT munkaterülete, a „munkaasztal", amelyet a képernyőn látunk. Tartalmazza az ablakokat, ikonokat, tálcát, amelyek megjelenítési formáját a testre szabás során (a **Control Panel**ben) tetszésünk szerint állíthatjuk be.

dialog box: Párbeszédpanel, amelyben parancsainkat paraméterezzük, vagyis megadjuk a pontos végrehajtás módját.

Dial-Up Networking: A Windows NT lehetősége arra, hogy postai vonalakon keresztül távoli számítógépekkel lépjünk kapcsolatba. Alkalmazásához modem szükséges.

disk: Hajlékony vagy merev, rendszerint műanyag alapú hordozó, amelyet mágnesezhető réteggel vontak be az adattárolás érdekében. Fizikai védelmét már a gyárban borítóval biztosítják. Lásd a *floppylemez* bejegyzést.

disk drive: Az adathordozó lemezek olvasására és írására képes meghajtóeszköz.

docnment: A Windows alatti alkalmazásokkal létrehozott, egyedi névvel ellátott állomány. Tartalma szerint lehet szöveg, kép, hang, mozgókép stb.

Documents menu: A **Start** menü almenüje, amely az utolsóként szerkesztett 15 dokumentumot tartalmazza, így azok újabb betöltése könnyebben megoldható.

document window: Az alkalmazások szerkesztőablaka, amelyben a szerkesztés alatti dokumentum látható. Egyidejűleg több dokumentumablak lehet a képernyőn, közülük kattintással választjuk ki azt, amelyen dolgozni akarunk.

drag-and-drop: Egeres objektummozgatási technika. A lenyomott bal egérgombbal megfogjuk a mozgatandó objektumot vagy kijelölt részletet, és a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett új helyre vontatjuk. A célhely elérése után engedjük el az egér bal gombját.

DOS: Disk Operating System, az IBM, illetve kompatíbilis személyi számítógépek alapvető operációs rendszere. Jellemzője, hogy nagyobbik része nem kerül a számítógépbe (nem rezidens), hanem a számítógép a hajlékony- vagy merevlemezről olvassa be szükség szerint.

dpi: A nyomtatók felbontóképességének mértékegysége: a pontok száma egy hüvelyken (2,54 cm-en). A csúcsminőségű – igen drága – lézernyomtatóknál ez az érték 1200 dpi.

driver: Magyarul eszközmeghajtó vagy röviden meghajtó, amely egy periféria kezelését teszi lehetővé.

edit: A szövegszerkesztő és rajzprogramok menüje, amely többek közt a vágólap kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazza.

EGA: A színes képernyők CGA-t követő, fejlettebb változata (640*350 képpont felbontásra képes, 16 szín mellett).

egér: Bevitelre szolgáló periféria. Segítségével gyorsan mozgathatjuk a kurzort, görgethetjük a dokumentumokat az ablakokban, kezelhetjük a Windows ikonjait, megjelenített könyvtárait és állományait.

egérkurzor: Az egérrel végezhető műveleteket jelző grafikus karakter a Windows

alatt (ekkor a végezhető műveleteknek megfelelően változtatja formáját), illetve a szöveges kurzor pozicionálására, parancskiadásra szolgál a DOS alatt működő programokban (ekkor alakja általában: ■).

egérpad: Sima, az optikai működésű egerek esetében adott raszterminta val ellátott alátét, amely segíti az egér csúszásmentes mozgatását és a megfelelő pozicionálást.

electronic mail (*e-mail*): Lásd az **elektronikus posta** magyarázatát.

elektronikus posta: Modem birtokában az elektronikus posta segítségével küldhetjük el dokumentumainkat, faxokat vagy fogadhatjuk mások üzeneteit.

elérési idő: A mágneslemezről történő adatmegkeresés és beolvasás átlagos ideje ezredmásodpercben.

elválasztási szótár: A szövegszerkesztő programok némelyike az elválasztási szabályokat e szótárban rögzíti.

embed: Egy objektum beillesztése a forrásállományból a céldokumentumba. Ha kétszer a beillesztett dokumentumra kattintunk, akkor betöltődik a forrásállományt létrehozó alkalmazás és szerkeszthetjük a beillesztett objektumot.

Enter: Az adat- vagy parancsbevitelt lezáró billentyű. Egyes gépeken *Return* feliratú.

fastruktúra: A mágneslemezen elhelyezkedő könyvtárak (mappák) szerkezetének szimbolikus elnevezése. E szerint a főkönyvtárat gyökérkönyvtárnak, az alkönyvtárakat ágaknak nevezik.

felbontóképesség: Képernyő esetében a teljes képernyőn vízszintes*függőleges értelemben megjeleníthető képpontok száma. Nyomtatónál az egy hüvelykre nyomtatott pontok száma (lásd a *dpi*-t is).

felhasználói program: Lásd az *alkalmazói program*ot.

festékszalag: Ütéses elven (mechanikusan) működő nyomtatóknál ennek segítségével kerül a festék a papírra. Ilyen nyomtató a konzolírógép, a margarétakerekes és gömbfejes írógép, illetve nyomtató és a tűs mátrixnyomtató.

file (*fájl*): Lásd az *állomány* és *adatállomány* bejegyzéseket.

floppylemez: Magyarul hajlékonylemez, az IBM PC, illetve kompatíbilis gépek esetében 5 $^1/_4$"-es, 3,5"-es átmérőjű, műanyag tokba foglalt, mágnesezhető réteggel bevont műanyag korong. A mágneses rétegre elektronikus úton rögzítjük az adatokat. Többféle kapacitású floppylemez kapható, az alkalmazható típust a gépünkbe épített floppymeghajtó szabja meg.

floppymeghajtó: Magyarul hajlékonylemez-egység, amely a floppylemezek kezelését, adatok beolvasását és kiírását végzi.

folder: Alkalmazások (programok) és más állományok tárolására szolgáló, egyedi névvel ellátott gyűjtő (mappa). További (al) mappákat is tartalmazhat. Megfelel a korábbi könyvtáraknak (*directory*).

folyadékkristályos megjelenítő: Hordozható (laptop és notebook) számítógépek egyik megjelenítő eszköze.

folyamatos jelű nyomtatók: Egészben visz egy nyomtatási jelet a papírra, így minősége magas színvonalú.

font: Betűtípus, karakterkészlet, amely saját névvel és másolható, egyedi nevű leíró állományokkal rendelkezik.

formátum: Az egyes programok által az állományok háttértárolóra írásánál, illetve a dokumentumok nyomtatott és képernyős bemutatásánál használt megjelenítési mód.

Típusára az állománynév hárombetűs kiterjesztéséből következtethetünk. Például a **.DOC* kiterjesztés a Wordre, a **.BMP* kiterjesztés a Paint, *.CDR* a CorelDRAW rajzolóprogramra jellemző formátumot takar.

formázás: A mágneslemezek előkészítése a tényleges munkára. Segítségével hozzuk létre a lemezek sáv- és szektorszerkezetét, amelynek felhasználásával a lemezmeghajtó-egység tájékozódni képes az adatok felírásakor és olvasásakor. A formázás során a lemezen korábban lévő információk törlődnek.

főkönyvtár: Más néven gyökérkönyvtár, amely a hierarchikus könyvtárszerkezet első könyvtára, minden más könyvtár ennek alkönyvtára.

floppy disk: Lásd a *hajlékonylemez* leírását.

full access: Állományokhoz és mappákhoz kapcsolható jellemző. Az ezzel a joggal rendelkező felhasználó írhatja és olvashatja, törölheti az állományokat, mappákat.

funkcióbillentyűk: Az F betűvel és egy számmal jelölt billentyűk (XT típus esetén 10, AT-nél 12), amelyek az egyes programok és operációs rendszerek parancsainak gyorsabb kiadására szolgálnak.

GB: 1024 MB, azaz megabájt (gigabyte — gigabájt).

graphical user interface: A grafikus felhasználói felület képi megjelenítése a számítógépen alkalmazott parancsoknak, adatoknak és eszközöknek. Speciális beviteli eszközökkel kezelhető (például egérrel).

hardware: A számítógép az összes ki- és beviteli perifériájával együtt.

hajlékonylemez: Lásd a *floppylemez* bejegyzést.

hajlékonylemez-meghajtó: Más szóval hajlékonylemezes egység, lásd a *floppy-meghajtó* leírását.

háttértár: A nagy tömegű adatok, illetve inaktív, éppen nem futó adatok tárolására szolgáló egység. Ma szinte kizárólag a mágneses, optikai és magneto-optikai tárolók tartoznak ide. A háttértárakat író és olvasó egységeken keresztül éri el a számítógép.

HD (High Density): A hajlékonylemezek 1,2 Mbájtos (5 $^1/_4$"-es floppynál), illetve 1,44 Mbájtos (3,5"-es floppy esetében) nagy írássűrűségű kapacitását jelöli.

HDD (Hard Disk Drive): Merevlemez-meghajtó, más szóval winchester. Általában fixen beépített, de léteznek cserélhető lemezes változatai is.

help: A program használatát megkönnyítő segítség. A magyar nyelvű programváltozatokban elterjedt a *súgó* kifejezés is.

helyettesítő karakter: Az állománynevek egy részét vagy egyes betűit helyettesítik ezek a karakterek. Az operációs rendszer egyes parancsait ezekkel a karakterekkel is kiadhatjuk, ekkor állományok csoportjaira vonatkoztatjuk a parancsot. Például a *.* az összes fájlt kijelöli. A * a névben tőle jobbra álló karaktereket helyettesíti (így utána már nincs értelme mást megadni), a ? az adott pozíción helyettesít minden karaktert.

helyi vágókönyv: A Windows átmeneti tárolóhelye, amelyben a dokumentumok és mappák közötti mozgatásra szolgáló vágólapbeli információt hosszabb ideig tárolhatjuk, tartalmát hálózaton keresztül megoszthatjuk másokkal is, és vágókönyv-oldalként menthetjük.

hőnyomtató: Lásd a *thermál printer* leírását.

húzás (Drag): A bal oldali gomb lenyomva tartása közben az egér mozgatása. A műveletet az egér gombjának felengedése fejezi be.

IBM PC: Az IBM (International Business Machines) cég által a nyolvanas évek elején bevezetett személyi számítógép, amely szakított az addigi hagyományokkal, a gépet a felhasználó közelébe, asztalára vitte.

ikon: Kis, parancsok szimbólumait viselő nyomógomb a Windows, Windows NT és Macintosh, illetve egyéb grafikus rendszerekben.

indikátorlámpa: A számítógép egyes perifériáinak (floppy-, merevlemez- vagy CD-meghajtóinak, nyomtatónak) működését jelző lámpa.

információ: Minden, ami valamely kérdésben a bizonytalanságunkat csökkenti. Információ az is, amit a vágólapra kivágni vagy másolni lehet, például kijelölt szöveg vagy grafika egy dokumentumban, vagy fájlok, illetve mappák.

input: Adatbevitel a számítógépbe.

insertion point: Villogó jel (szöveges kurzor), amely mutatja, hová kerül a szerkesztett szövegben vagy párbeszédpanelmezőben a következő leütött, vagy vágólapról beillesztett karakter.

installálás: A program, illetve a számítógép telepítése, üzembehelyezése. A programok telepítéséhez általában installáló programot kell lefuttatni, csak utána lehetséges a program használata.

interface (interfész): Magyarul csatoló, két egység határoló felületén a kommunikációs kapcsolat.

írásvédettség: Lehet logikai (az állomány attribútumának *read only*ra állításával), vagy fizikai. Ez utóbbi esetben a hajlékonylemez írásvédettséget biztosító konylemez írásvédettséget biztosító rését kell leragasztani (5 $^1/_4$"-es floppynál), vagy a floppy tokján el kell tolni egy csúszkát (3,5"-es floppy esetében). Ezt követően a védett állományok vagy lemezek csak olvashatók.

i/o művelet: A perifériákon keresztül megvalósított adatbeviteli (olvasási) vagy kiviteli (írási) művelet.

író-olvasó fej: A hajlékony- vagy merevlemezes egységnek az adatok adathordozóra felírását vagy olvasását végző része.

kapacitás: A háttértárra rögzíthető adattömeg. Mértékegysége a byte vagy annak többszöröse (lásd a *byte* leírását is).

karakter: Az adatok rögzítésénél, ábrázolásánál, kimenetek vezérlésénél alkalmazható jel.

kattintás: Az egér gombjának lenyomása a parancs, illetve a képernyőelem kiválasztása érdekében.

kettős kattintás: A bal egérgomb kétszer egymás utáni gyors lenyomása, amelynek segítségével az egérkurzorral megjelölt parancs végrehajtását azonnal elindítjuk.

keresési útvonal: Egy adott állomány elérési útja a főkönyvtárból kiindulva könyvtárak sorozatán keresztül.

képbeolvasó (scanner): Képek és szövegek beolvasására szolgáló periféria. Vannak olyan optikai karakterfelismerő programok, amelyek a képként beolvasott szöveget értelmezik és tényleges szövegállománnyá alakítják.

képernyő (monitor): Adatok megjelenítésére szolgáló periféria. Különféle megjelenítő képességű, méretű változatai kaphatók. Az alacsony sugárzású berendezések jele *LR*, a kevésbé vibráló, nem váltott soros letapogatásúaké *NI*.

kiadványszerkesztő: Olyan program, amellyel a szövegszerkesztőkben bevitt szövegek és más programokkal rögzített rajzok, képek egységes kiadvánnyá (például újsággá, könyvvé, tájékoztató prospektussá stb.) alakíthatók, tördelhetők (neves képviselőik a Ventura, QuarkXPress, Pagemaker, Publisher).

kijelölőmező (kijelölősáv): A kurzormozgató billentyűkkel mozgatható inverz sáv, amellyel listákban, menükben megjelöljük azt a tételt, melyet az Enter billentyű lenyomásával választunk ki.

kimenet (output): A számítógép feldolgozási eredményeinek megjelenítése. Fizikailag olyan csatlakozóhely, amelynek közvetítésével a perifériák a számítógép alaplapjához kapcsolhatók.

kiszolgáló (*server*): Olyan helyi hálózati számítógép, amelyen egy, a hálózathoz és a hálózati erőforrásokhoz való hozzáférést ellenőrző szoftver fut. Az ilyen gép képes más számítógépek számára is elérhetővé tenni az erőforrásokat.

klaviatúra: Lásd a *billentyűzet* leírását.

kommunikációs port: Soros kimenet, más szóval adatkapu. Legfeljebb kettőt építenek egy gépbe (lásd a *COM* leírását is).

kompatíbilis: Valamely meghatározott szempontból azonos tulajdonságú, azaz csereszabatos. Általában a számítógépek központi egységeire vonatkoztatják. Ebből a szempontból két gép akkor kompatíbilis, ha processzoruk logikai felépítése, gépi nyelve azonos. A hardver szintű kompatibilitás mellett létezik szoftver szintű is. Felfelé kompatíbilis az a rendszer, amely egy gyártó (hardver vagy szoftver) termékeinél a nagyobb és újabb típusokon módosítás nélküli programfutást (illetve állománytípus-felismerést) tesz lehetővé. Például a felfelé kompatíbilis Excel-rendszerek olvassák a korábbi fájlformátumokat, a megelőző Excel-programok pedig nem olvassák be hiánytalanul a későbbi programok által felírt munkafüzeteket.

konfiguráció: A számítógépes rendszer teljesítményét behatároló hardverelemek (számítógép és perifériák) összessége. Tágabb értelemben ide sorolhatók a konfiguráció szoftveres elemei is.

könyvtár: A számítógép háttértárainak rendezett kezelését biztosító tárolási egység. Az egyes könyvtárakat a bennük tárolt anyagok, illetve közös gépen dolgozó felhasználók biztonságos elkülönítése érdekében hozzuk létre. E nélkül az egy-egy háttértárolón tárolt akár több ezer állomány kezelése rendkívül nehézkes lenne.

kurzor: Grafikus karakter – általában vízszintes vagy függőleges villogó vonalka –, amellyel az operációs rendszer vagy felhasználói program, szövegszerkesztő jelzi a dokumentumban az aktuális pozíciót, a következő bebillentyűzendő karakter helyét.

kurzormozgató billentyű: Szűkebb értelemben a billentyűzet nyíl feliratú billentyűi, ezekkel a kurzort mozgatjuk a listák, menük pontjai között, illetve a dokumentumban. Tágabban értelmezve idetartoznak a Home, End, PgUp, PgDn billentyűk és ezeknek a Ctrl billentyűvel együtt lenyomott kombinációi.

laptop: Hordozható személyi számítógép, amelyben egybeépítették a központi egységet és a perifériákat tartalmazó részt a billentyűzettel, valamint a monitorral. Ez utóbbi helyettesítésére a gép alkalmas arra is, hogy „normál", nagyméretű kijelzőhöz kapcsoljuk.

LCD (Liquid Crystal Display): Folyadékkristályos kijelző, általában a zsebszámoló-

gépekben és egyes hordozható számítógépekben alkalmazzák.

legördülő menü: Olyan, a parancsok listáját tartalmazó menü, amely a menü nevére kattintás vagy kurzormozgató billentyűs kiválasztás után gördül le, azaz megjeleníti a menü többi részét.

lemezegység: Háttértárperiféria, a mágneslemezek írására és olvasására szolgál. Általában a floppymeghajtót értik alatta.

lézernyomtató: Különlegesen szép írásminőségű, gyorsan és csendben nyomtató eszköz. A képek, szövegek megjelenítéséhez lézersugár rögzíti az anyagot a gép belső hengerén, onnan elektrosztatikusan kerül a papírra.

link: Egy beillesztett objektum, grafika, szöveg stb. csatolása a forrásdokumentumhoz. Ezáltal a forrásdokumentum változásai automatikusan vagy manuálisan frissíthetők a céldokumentum számára.

LPT: A programok, illetve az operációs rendszer nyomtató hivatkozása. Elméletileg legfeljebb három lehet, ezért a nyomtatókimenet számával pontosítják a hivatkozást (LPT1).

map: A megosztott hálózati meghajtók csatlakoztatása számítógépünkhöz.

Maximize button: Nem maximális méretű ablakok jobb felső sarkában a második helyen álló ikon. Rákattintva maximális méretűvé nagyítjuk fel az ablakot.

mátrixnyomtató: Olyan nyomtató, amelyben a karaktereket mátrix alakzatban elhelyezkedő pontok adják. Létezik ütéses elven működő (más szóval mechanikus vagy tűs) és hőhatásra speciális papírra nyomtató formája. Az előbbivel átütőpapírra több példányos nyomtatást is végezhetünk.

MB (megabyte – megabájt): 1024 kilobájt.

meghajtó: Lásd a *driver* bejegyzést.

memória (tár): Az operatív tár a számítógépeknek az a gyors elérésű, elektronikus elven működő része, amely az operációs rendszernek, az adatok és a programok programfutás közbeni tárolására, kezelésére, adatokkal folytatott műveletek végzésére szolgál, és a központi egység mellett kapott helyet. Ha kikapcsoljuk a gépet, akkor a memóriában lévő adatok (például az éppen szerkesztett dokumentum) elvesznek, ezért érdemes minél gyakrabban háttértárra menteni. A háttértárak a gép kikapcsolása után is megőrzik a felírt adatokat.

menü: A parancssoros programokat követő programgeneráció szolgáltatása, amelyben az egyes parancsokat már nem begépeléssel, hanem étlapszerű listából (menüből) kell kiválasztani. A kiválasztáshoz a kurzormozgató billentyűkkel mozgatott kijelölősávot (lásd *kijelölőmező*), majd az Enter billentyű lenyomását vagy egérkurzoros kijelölést és a bal egérgombbal végzett kattintást alkalmazzuk. Az egyes menüpontokból almenük nyílhatnak, amelyek újabb almenüket, illetve a ténylegesen végrehajtható parancsokat tartalmazzák.

merevlemez: A hajlékonylemeznél legalább tízszer gyorsabb, mágneses elven működő háttértár. Anyaga nem mágnesezhető fém, műanyag, illetve üveg, amelyet mágnesezhető réteggel vontak be. Sokszor több lemezt fűznek egyetlen forgató tengelyre. Az ilyeneknek minden oldalához külön író-olvasó fej tartozik. A hibátlan működés érdekében hermetikusan (légmentesen) elzárt dobozban építik be. Létezik cserélhető változata is, de jelenleg a fixen a számítógépbe építettek a legelterjedtebbek. Az operációs rendszernek és a programok inaktív részeinek, nagy tömegű

adatoknak a tárolására használjuk. A felírt információkat a gép kikapcsolása után is megőrzi.

mező: Adatállományban a rekord egyetlen jellemzőt tartalmazó, legkisebb része. A teljes rekord egyszerre kerül felírásra (lásd az *adatmező* leírását is). A párbeszédpanelek esetében mezőnek nevezzük az egyes paraméterek bevitelére szolgáló helyeket.

Microsoft Exchange: A Windows NT-hez megvásárolható professzionális levelező rendszer. A Windows NT 4.0 Workstationbe egy korlátozott képességű üzenetkezelő rendszert (*Messaging*) építettek be.

Minimize button: Az ablakok jobb felső sarkában a harmadik helyen álló ikon, amelyre kattintva az ablak legkisebb méretét állítjuk be.

modem: A *MO*dulátor és a *DEM*odulátor szavakból összetett betűszó, amely olyan eszközt takar, amely a számítógépből származó adatokat az adatátvitelre alkalmas jellé alakítja (modulátor), illetve az adatátviteli vonalakon (telefonvonalon) keresztül érkező jeleket a számítógépben használható jelekké alakítja (demodulátor).

monitor: Lásd a *képernyő* leírását.

mono (monochrom): Fekete-fehér, illetve más, csak két szín, illetve a kettő közti árnyalatok megjelenítésére képes monitor. Általában kellemesebb a szemnek, de felhasználási területe korlátozott (például a nagy tömegű adatok rögzítésére, adatbáziskezelőkhöz, kizárólagosan szövegszerkesztő munkahelyek számára alkalmas).

mouse: Lásd az *egér* leírását.

MS-DOS based program: Az MS-DOS operációs rendszer alatt futtatható program.

működési kapcsoló (opció): A DOS-parancsok végrehajtását befolyásoló, választhatóan megadható paraméterek (például a DIR parancs esetében a /w az öt hasábos, tömörebb kijelzést állítja be az eredmény – katalógus-kiírás – számára).

munkacsoport *(workgroup)*: A Windows NT egyedileg – minden gépen külön – kezelhető saját felhasználói adatbázisa. A másik, tartományi (*domain*) hálózati modellben a felhasználók egységesen kezelhetők. Mind a két hálózati modell egyenrangú gépek összekapcsolásán alapul, tehát minden gép lehet kiszolgáló vagy ügyfél is.

My Computer: A számítógép meghajtóit, helyi és hálózatos lemezeit tartalmazó rendszermappa.

nem ütő nyomtató: a papírra közvetlen mechanikus hatást nem gyakorló nyomtató. Ide tartozik a lézer, ion, tintasugaras és hőnyomtató.

network: Hálózat a számítógépek összekapcsolására. Az egy vállalatra, egy kisebb területre (kb. 1000 méter távolságig) kiépített hálózat a LAN, azaz a helyi hálózat (*Local Area Network*). Nagyobb, városi hálózatok a WAN-ok (*Wide Area Network*).

Network Neighborhood: A hálózatok kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazó rendszermappa.

notebook: A hordozható személyi számítógépek legvékonyabb, pillekönnyű formája, szokás noteszgépnek is fordítani.

numerikus billentyűk: A billentyűzet jobb oldalán található, a kurzormozgató billentyűk és a Num Lock váltókapcsolót lenyomva számok, illetve alapműveletek jeleinek bevitelére szolgál. Jobb sarkában külön – a másikkal teljesen megegyező funkciójú – Enter billentyű található.

nyomtató: Az adatok papíron történő megjelenítésére szolgáló kiviteli periféria.

off-line: Ennél az üzemmódnál a periféria nincs közvetlenül adatbeviteli kapcsolatban a számítógéppel.

OLE (*Object Linking and Embedding*): Szolgáltatás az objektumok átvételére a forrásállományokból a célállományba. A célállományba ilyen módon illesztett objektumra kétszer kattintva az azt létrehozó alkalmazás (illetve néhány szerkesztőparancsa) töltődik be, amellyel módosíthatunk az objektumon.

on-line: A periféria adatfogadás-képes állapota, illetve közvetlen adatbeviteli kapcsolat a feldolgozó számítógéppel.

operációs rendszer: A számítógépet működtető hardver- és szoftverelemek összessége. Elemei a rendszer- és segédprogramok, eszközmeghajtók. Ezek lehetővé teszik a felhasználói programok futtatását, tartják a kapcsolatot a felhasználóval, optimalizálják a perifériák kihasználását, megosztják a felhasználók közt az erőforrásokat.

ontpnt: A számítógép valamelyik perifériáján (képernyő, nyomtató, rajzgép, háttértár, kommunikációs csatorna) megjelenő eredmény.

Paint: Bittérképes rajzszerkesztő alkalmazás az **Accessories** menüben.

paraméter: A parancsok végrehajtását befolyásoló érték. A DOS alatt kiadott parancsok esetében általában azt határozza meg, hogy mivel kell műveletet végezni. Paramétereknek tekinthetők ugyanakkor a Windows-párbeszédpaneleken megadott értékek is.

parancsköteg: Lásd a *batch* leírását.

parancsmód: Olyan számítógép-üzemmód, amikor a gép kizárólag parancsokat fogad el és azokat azonnal végrehajtja. Szűkebb értelemben az az üzemmód, amikor e parancsokat begépeléssel adjuk meg.

password: A felhasználó egyedi jelszava, amelynek ismeretében – megadása után – lehetősége nyílik a munkára a számítógépen. Adatvédelmi célokat szolgál, mert így biztosítható hogy mindenki csak a saját állományaihoz férjen hozzá, illetve csak az illetékesek jelentkezhetnek be a hálózatra vagy a munkaállomás felhasználói közé.

paste: A vágólapra másolt, kivágott elemek beillesztésére szolgáló parancs a helyi vagy a **Szerkesztés** (*Edit*) menüben.

path: Elérési út, vagyis az az útvonal, amelyet a könyvtár- (mappa) szerkezeten be kell járjunk egy állomány, illetve mappa megtalálásához. Több parancs paraméterezésében szerepel.

párhuzamos (parallel) kimenet: A számítógéphez kapcsolható nyomtatók, esetleg egér illesztésére szolgál.

PC: Personal Computer, vagyis személyi számítógép.

perifériák: A számítógép központi (feldolgozó) egységétől funkcionálisan elhatárolt, illesztőegységekkel (interfészekkel) a géphez kapcsolt eszközök, amelyek az adatok bevitelében, tárolásában, megjelenítésében kapnak szerepet.

pixel: A *picture element* rövidítése, amely a legkisebb megjeleníthető képelem a képernyőn. A képernyőképek a pixelek kompozíciói.

plazmasugaras megjelenítő: A hordozható számítógépek egyik megjelenítő típusa, drágább, de jobb minőségű képet ad, mint a folyadékkristályos megjelenítő.

plotter: Rajzgép, olyan periféria, amely rajzok megjelenítésére alkalmas. Két nagy csoportja van: a vektor (x-y koordináta) és a bittérképes rendszerű. A vektoros rend-

szerűek is lehetnek dob vagy asztali (sík) plotterek, amelyek egyaránt toll vagy ceruza, esetleg karckés rajzeszközt használnak. A bittérképes rendszerűek a tintasugaras és lézernyomtatókhoz hasonló módon működnek.

pontmátrix-nyomtató: Lásd a *mátrix-nyomtató* leírását.

port: Lásd a *kimenet* leírását.

postscript: Lapleíró nyelv, amelyet a drágább kategóriájú megjelenítők alkalmaznak. Ezekkel az eszközökkel különleges minőségű nyomtatást (például tükörkép nyomtatását) is végezhetünk.

processzor: A számítógép utasításokat értelmező és végrehajtó egysége, szokták központi egységnek (CPU) is nevezni. A legjobban elterjedt típusok, amelyeket a személyi számítógépekben alkalmaznak: Intel 80286, 80286, 80486 és Pentium.

program: A számítógéppel végrehajtandó utasítások szabályos sorozata, amelyet a számítógép lépésről lépésre hajt végre. A programok általában a háttértárakon helyezkednek el, ahonnan a végrehajtás (más szóval futtatás) idejére kerülnek a memóriába.

programcsomag: egy adott feladatra, problémakör megoldására alkotott programok rendszere.

programnyelvek: Olyan nyelvi szabályok, eszközök összessége, amelyek alkalmazásával programot lehet készíteni. A magas szintű programnyelvek az emberi nyelvhez közelebb állnak, és fordítóprogramok fordítják le a gép végrehajtható kódjára.

programozás: A program elkészítése (forráspróram-készítés, fordítás, összekapcsolás, tesztelés).

prompt: A számítógép készenléti jele. Ennek megjelenése után lehet a végrehajtandó parancsokat begépelni.

protokoll: Hálózatokban az adatátvitel szabályozását, formátumát, időrendjét, ütemezését, hibakezelését megadó szabályok összessége.

rajzgép: Lásd *plotter*.

RAM (Random Access Memory): Véletlen elérésű memória, amelyet egyaránt lehet írni és olvasni.

read-only: Lemezkötet, mappa vagy állomány attribútuma. Az ilyen objektumokat csak olvasni lehet, módosítani, átnevezni, törölni csak az attribútum törlése után lehet őket.

Recycle Bin: A Windows NT törölt objektumainak átmeneti tárolóhelye (mappa) a merevlemezen. Ha meggondolnánk magunkat, akkor a törlésre jelölt objektumokat innen még visszavehetjük.

rekord: Fizikailag a háttértárolóról az egyszerre (egy utasítással) beolvasható tárolási egység. Logikailag egy, az adatbázisban tárolt objektum (személy, dolog, jelenség) összes, eltárolt jellemzője. Ebből adódóan a kétféle rekordméretnek nem kell feltétlenül megegyeznie.

rendszerlemez: Olyan háttértároló (cserélhető merev- vagy hajlékonylemez), amelyen számítógépbe tölthető módon szerepelnek a rendszerprogramok. A Windows NT esetében – a nagy tárolóhelyigény miatt – az ilyen lemez ritka, mint a fehér holló.

rendszerprogram: A számítógép működéséhez szükséges program (általában az *operációs rendszer* bekapcsolás után állandóan tárban maradó – rezidens – része).

reset: Az a nyomógomb a számítógépen, amelynek megnyomása a memória törlését

és a rendszerprogramok ismételt betöltését eredményezi.

Restore button: Az ablakok jobb felső sarkában a másodok helyen álló ikon, amelyre kattintva az ablak korábbi méretét állítjuk be. Csak a maximális méretű ablakokban alkalmazható (a nem ilyen méretű ablakokban) ez az ikon nem érhető el.

Return: Egyes gépeken az Enter billentyűnek megfelelő billentyű.

rezidens program: A betöltés után a számítógép kikapcsolásáig a memóriában maradó program.

ROM (Read Only Memory): Csak olvasható memória.

save: Az alkalmazásokban megtalálható funkció, amellyel eltárolhatjuk a módosított információt.

scanner: Lapolvasó periféria, amely képek számítógépbe olvasására szolgál. A beolvasás után a képet fel lehet dolgozni rajzprogrammal vagy optikai karakterfelismerő (OCR) programmal. Ilyen program a Recognita. Az efféle programok beolvassák a képet és szöveget állítanak belőle elő (ha az felismerhető karaktereket tartalmaz).

scroll arrow: A gördítősáv végein található nyíl ábrájú ikon. Rákattintva a megfelelő irányba mozdítjuk el az ablak tartalmát.

scroll bar: Az ablaktartalom mozgatására szolgáló és a kurzor relatív helyzetét mutató gördítősáv. A csúszka elé és mögé kattintva mozgathatjuk az ablaktartalmat.

scroll box: Az ablaktartalom mozgatására szolgáló csúszka a gördítősávon. A bal egérgomb lenyomásával fogjuk meg és húzzuk a kívánt helyre.

server: A hálózatot irányító, kiszolgáló központi számítógép.

setup: A gép vagy a program alapértelmezésű jellemzőinek beállítása.

shared resources: Fizikai eszköz (hardver), szoftver vagy információ, vagyis erőforrás, amelyet másokkal megoszthatunk.

Shift: Az írógépéhez hasonló kis- és nagybetű közti váltást biztosító billentyű.

shortcut: Dokumentumot, mappát, alkalmazást jelölő parancsikon, amelyre kétszer kattintva megnyitjuk az adott objektumot.

shortcut menu: Az egér jobb gombjával kattintva megjeleníthető az egérkurzor helyétől függő tartalmú (helyi) menü.

software (*szoftver*): Lásd a *program* leírását.

soros kimenet: Egér, nyomtató, rajzgép, scanner, modem illesztésére szolgáló, 9 vagy 25 pólusú csatlakozóval ellátott egység.

source: Az eredeti dokumentum vagy program, amit például másolni szeretnénk.

Start button: Alapértelmezetten a tálca (*taskbar*) bal oldalán található nyomógomb, amely a programok indításához szükséges összes parancsot tartalmazó **Start** menüt jeleníti meg.

Start menu: A **Start** nyomógombra kattintással megjeleníthető menü.

status bar: Az alkalmazásablakok alsó sorában látható információs és állapotjelző sor. Szokásos, hogy a kiválasztott menüpont egy mondatos leírását segítségképpen itt jelenítik meg.

stíluslap: Szöveg- és kiadványszerkesztőknél alkalmazott módszer arra, hogy a dokumentum jellemző stílusait egy állományban eltárolják és később ennek beolvasásával alkalmazzák a szerkesztett dokumentumon.

struktúra: Adatbázisnál a mezők neve, típusa, hossza, könyvtáraknál a könyvtárak hierarchikus rendszere.

system administrator: Rendszergazda, akinek a feladatai közé tartozik a hálózat szoftveres karbantartása, a felhasználók felvétele a hálózatot alkalmazók listájára és számukra a megfelelő jogok biztosítása.

számítógép: Előre elkészített programok utasításainak végrehajtására alkalmas adatfeldolgozó eszköz.

számítógép-hálózat: A számítógépek együttműködésének biztosítására kialakított fizikai hálózat (kapcsolat), amely egyenrangú vagy hierarchián alapul. Számos speciális hardver- és szoftverelem szükséges a működtetéséhez.

személyi számítógép: Általában egyetlen felhasználó számára készített, olcsó számítógép.

szoftver (*software*): Lásd a *program* leírását.

szöveges állomány (szövegfile): Olvasható és vezérlő karakterekből álló fájl, amelyet minden sor végén egyforma karakter zár le. A sorok általában eltérő hosszúak.

szövegszerkesztés: A szövegek bevitelére, formázására és eltárolására szolgáló műveletek együttes, összefoglaló neve.

szövegszerkesztő: A szövegek bevitelére, formázására és eltárolására szolgáló program.

Tab: Billentyű, amely a szövegszerkesztőkben a tabulátorkarakter beszúrására szolgál. Ez a karakter általában megváltoztatható mértékkel jobbra mozdítja a kurzort. A Windows alatt e billentyű lenyomása a párbeszédpaneleken belül a következő (a Shift billentyűvel együtt az előző) mezőre ugrást eredményezi.

taskbar (tálca): A Windows NT munkaasztalának valamelyik szélén, általában az alján található sáv, amely a **Start** nyomógombot, a futó alkalmazások nyomógombjait, a rendszerórát stb. tartalmazza. Helye, megjelenése megváltoztatható.

táblázatkezelő: A táblázatba szervezett adatok rögzítésére, feldolgozására, tárolására szolgáló programrendszer (legismertebb képviselői: Excel, Quattro, Lotus).

tálca: A tálca egy olyan sáv az asztalon (általában az asztal alján, de elhelyezhető az asztal másik szélén is), amelyben a Start gomb, valamint a futó programokat jelképező gombok, a billentyűzet-kiosztás és a nyomtató- (fax) használat jelzője, valamint az óra találhatók.

távadatátvitel: Számítógépek között (kommunikációs csatornákon keresztül) az adatok feldolgozása, továbbítása érdekében létrehozott kapcsolat alkalmazása.

távoli adatbázis: A feldolgozó vagy lekérdező számítógéptől távoli gép adatbázisa, amely adatátviteli vonalakon keresztül érhető el.

thermál printer (hőnyomtató): Működése a mátrix eljárás szerint történik. Előnye, hogy halk, hátránya viszont, hogy speciális papírra van szükség és nem készíthető másolat.

tintasugaras nyomtató: Olyan mátrixnyomtató, amely a nyomtatófejből kilövellt tintacseppekkel ír a papírra.

title bar: Az ablak legfelső sorában található vízszintes sáv, amely az ablakban futó alkalmazás, illetve a szerkesztett dokumentum nevét tartalmazza (címsor).

toolbar: A Windows alapú programok funkció szerint csoportosított ikonjait tartalmazó eszköztár.

tűs nyomtató: Olyan mátrixnyomtató, amely a nyomtatófejben lévő tűk festékszalagra mért ütéseivel ír a papírra. Egy nyomtatási menetben is többpéldányos nyomtatásra alkalmas.

vágókönyv oldal: A helyi vágókönyvbe kivágott vagy másolt információ. A vágókönyv-oldalakat számítógép-hálózaton keresztül megoszthatjuk másokkal, illetve használhatunk mások által megosztott vágókönyv-oldalakat is.

vágólap: A dokumentumokból, munkaasztalról, alkalmazásokból (például az Intézőből vagy a CorelDRAW munkaterületéről) kivágott vagy másolt információ átmenetileg létező tárolóhelye. Arra szolgál, hogy segítségével információt mozgassunk a mappák és a dokumentumok (például szöveg- vagy képállományok) között. A vágólap mindig elérhető a Windowsban. Ezt használják az alkalmazások kivágás, másolás vagy beillesztés műveletei. A vágólapra helyezett információ mindaddig megmarad, amíg más információt nem másolunk rá, vagy amíg ki nem lépünk a Windowsból. (Lásd még a *helyi vágókönyv* bejegyzést is).

verziószám: A program kibocsátási korára, minőségére jellemző szám. Minden programváltozat növekvő számot kap. A nagy változásokat az egész számok, a kisebbeket a törtszámok (tizedesek) jelölik.

vezérlő karakter: A 0-32 közötti ASCII karakterek, amelyek a nyomtatás módját befolyásolják és nem nyomtatható karaktereket jelölnek.

VGA (Video Graphic Array): Legalább 640*480 képpont felbontású grafikus monitor.

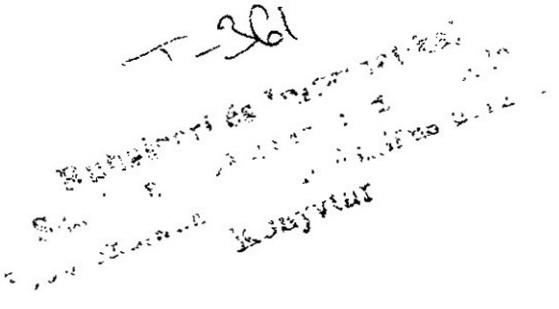
winchester: Lásd a *merevlemez* leírását.

window: Négyszögletes, szegélyezett elem a Windows NT képernyőjén, minden program és dokumentum külön ablakba kerül Egyidejűleg több ablakot is megjeleníthetünk.

Windows NT Explorer: A **Start/ Programok** menüben található állomány, lemez és mappakezelő program. Segítségével kialakíthatunk hálózati kapcsolatokat, megoszthatjuk mappáinkat. A magyar nyelvű változatban **Intéző** a neve.

Wordpad: A Windows NT kellékei között megtalálható szövegszerkesztő program.

XT (Extended Technology): Az IBM PC-nél fejlettebb, az AT-nél fejletlenebb (korábbi) számítógép. Az Intel 8088-as processzora köré építették.



IRODALOM

1. *Bartha Gábor:* Nagy Corel könyv I-II.
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1995.
2. *Kolossa Tamás – Szilágyi Tamás: Színes nyomda az íróasztalon*
   Budapest, 1996.
3. *Pétery Kristóf:* CorelDRAW 4.0.
   REÁL, Budapest, 1994.
4. *Pétery Kristóf:* Word 6.0 a Windows alatt, magyar nyelvű változat.
   REÁL, Budapest, 1994.
5. *Pétery Kristóf:* Word 7.0 for Windows95.
   AULA, Budapest, 1995.
6. *Pétery Kristóf:* Word 7.0 a Windows95 alatt.
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1996.
7. *Pétery Kristóf:* Word 97
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1997.
8. *Pétery Kristóf:* CorelDRAW 6.0
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1997.
9. *Mercator:* CorelDRAW 7.0
   KOSSUTH Könyvkiadó, Budapest, 1998.
10. *Pétery Kristóf:* Digitális fényképezőgépek
    LSI Oktatóközpont, Budapest, 1999.
11. *Pétery Kristóf:* Microsoft Publisher2000
    LSI Oktatóközpont, Budapest, 1999.